

ISSN 1005-250X
02>


UNLIMITED Saga
无尽之沙加



2003年 02月号
(总第118期)下半月版



PC GAME AND TV GAME

CONTENTS

新闻特稿

新作直击

新作续报

名作大家谈

超攻略道场

特别企划

开发趣语

纵横四海

口袋帝国

时光回廊

邮通社

统一战线

本期新闻焦点："2003 亚洲游戏展"





本期新作焦点："新约圣剑传说"登场



本期攻略焦点："无尽的沙加"



环节发秘谭："王国之心"



全新探索改版："统一战线"

电子游戏与电脑游戏

GAME PLAYERS

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖淦龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2003年2月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号 明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 广州市江南大道北A70信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 020-34297775
定价 8.60

TV & PC GAME

中国香港之行，2002亚洲游戏展



作为亚洲经济中心之一，中国香港近年来在电子媒介上已经开始媲美日本和美国，当然也就不会放过电子游戏这一当今娱乐业巨头。本着把中国香港发展为亚太地区游戏中心的意愿，中国香港政府今年圣诞节在中国香港会展中心举办"2002亚洲游戏展"，此次展览吸引了大量日本、韩国、台湾、和美国的游戏人来访，Bandai、Capcom、EA、Koei、Konami、Namco、SCE、SKN、Ubisoft等世界出名游戏厂商也拿出各自的最新力作捧场，虽然本次展览影响力不及日本本土TGS和E3等大型世界游戏展，但是在sony公司的全力支持下，已可以成为亚太地区最大型的电子游戏展之一。估计本次展览入场人数将突破10万。

虽然中国香港的交通便利，但会场离我住的地方还有一段，大约花了我40分钟才来到了会场。也没怎么看展览馆外面的布置我直接就冲进了馆内，首先看到的是超巨型的樱大战海报，在海报上面还有两个屏幕不停的播放本次展出游戏的开发中画面，看到这个我当然就忙着找SEGA地方展位！SEGA的FANS哦~~由于这次展览没有象其他展览一样用区来划分参展厂商。所以找起来就有点麻烦！好在不久我就找到很多大家熟悉的一线厂商，大家来一起看吧！



SEGA

这次的中国香港之行重点当然就是宣传即将出现的《樱大战：热血如潮》了，另外还有ACT力作《忍》。看来不管在那里樱花的FANS都不少啊！SEGA安排的试玩机始终围得水泄不通，怎么挤都挤不进去~~5555555~~好想玩玩啊！SEGA这次的两个重点宣传游戏都拉了超大幅的海报，让人看了想不留口水都不行啊！忍的人气也相当的不错！试玩台上也总是有人在玩，搞不懂啊！大家都已经拿到游戏了还赚个什么劲，由于忍已经玩的很透了我就没有继续留在SEGA的展区了！GOGO~。

SQUARE



SQUARE方面似乎没有更多的关心本次展会，《最终幻想X-2》连影子都见不到……不过在游戏试玩区还是有《王国之心最终混合版》供参观者试玩。这次推出的《王国之心FINAL MIX》版除了原先的角色外还增加了许多新的BOSS，其中一个就是在被誉为最出色的反派角色——萨菲罗斯，大家可以延续自己心中的梦之对决了。在配音方面SQUARE和迪斯尼可以说是下足了本钱，重金从好莱坞请来大量著名配音演员，其中包括为主角索拉配音的电影《人工智能AI》小童星海利乔奥斯蒙和David Gallagher, Sean Astin ,Hayden Panettiere, David Boreanaz ,Christy Romano等。呵呵，终于不用再忍受高飞狗跟唐老鸭说日文了。主题曲方面还是由日本艺人界巨星"宇多田光"重新演唱的新歌《Simple and Clean》。而迪斯尼方面更将推出《王国之心》的动画版和电影版，喜欢的玩家不要错过喽。

SCE



SCE果然是财大气粗，别人一个游戏试玩只用一格展位，但SCE光《GT 2002：TOKYO-GENEVA》就用了一排三格展位。《GT 2002：TOKYO-GENEVA》作为GT系列的最新作，其实就是Sony Computer Entertainment Inc公司的又一碗炒冷饭，游戏系统和第一代GT概念车游戏几乎没有区别，只是新增30余款2002年日内瓦车展刚出炉新车







和重新设计的跑道,不过做为首个 GT 系列上的中文版游戏还是可以考虑购入。在游戏海报和游戏画面演示的下面摆有一排 GT 专用的方向盘及油门座位套装,因为当时没人试玩,我也就没去淌水了,HOHO~ 现在想起来真的是后悔哦!

BANDAI



GT 展位对面的就是《.hack:傾食汚染 VOL.3》,但不知为何围过来的主要为 MM 玩家?! 可能是受 TV 版《.hack》的影响才喜欢吧。《.hack》系列作品在游戏和动画方面都取得不小的成功(贞本义行果然是棵摇财树 ~~),游戏从发售第一部《感染扩大》以来销售量稳步上升,动画方面先后放出了 26 话的 TV 版和 4 话的 OVA 版,作品中对世界观,人物关系和人物内心的描写十分出色,配乐更是近期日本动画中的极品。但是如果想真正了解故事的前因后果和人际关系,不买全游戏和动画看来是做不到了,BANDAI 这次的游戏,TV 和 O-VA 三面齐攻的战略颇见成效,我也希望这个系列可以变的更远,甚至创造出新的神话,不过因为我已经在国内入手的原因所以也没多几眼就走了。

Namco

Namco 这次看来是打算啃下亚太区这块硬骨头,一口气展出多个大作,《宿命传说 2》和《太鼓之达人》的试玩位都形成了一股不小的人潮。太鼓是日本传统的庆典工具,这次被 Namco 拿来做成音乐游戏,凭借其可爱的画风和 Namco 的强大广告攻势,似乎也得到了不错的人气(图 YG10)。《宿命传说 2》的试玩位相对来说就没这么多人了,可能跟已经发售了有关。不过还是十分期待中文版的出现!





software



《装甲核心 3:寂静的战线》是本次展览的重头戏之一,不过 software 并没特意宣传来吸引参观者,只是在一个展区的角落放了一部试玩机而已。本系列在 PS 及 PS2 上一直拥有很高的人气,内来信受瞩目,这次的展前作《装甲核心 3:寂静的战线》依然是由《超时空要塞》机体的设计者 -- 河森正治大师来担任,并新增了 40 多个任务和总机体数突破 400 大关。这么精彩的游戏,无疑会在这个寒假掀起一股机器狂潮。

花絮

1.在会场中心有个柜台,好像是用来卖 PS2 的,这不是关键,关键的是旁边摆着每一样多的 PS2,真是壮观啊!!

2.在樱大战试玩的旁边一块很小的地方挤了会场最大的一群人,听说好像有《罪恶工具 XX》传说中的高手到场,人多到根本就是挤都挤不进去,连屏幕都看不到,更别说高手的芳容了,残念。

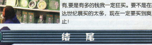


非主流游戏 当然除了那几个游戏大厂外,本次还是有很多其他来自韩国台湾的厂商参加,其中韩国的 NEXON 公司请来大量专业的 COSPLAY 为其最新的 ONLINE GAME《神之领域》做宣传,并且赠送大量试玩版光盘。虽然我对这些韩国在线游戏没什么兴趣,但是不拿白不拿。中国香港本土的 ibel 公司更是又送车又送手提电脑的,只要现场玩其网络游戏并拿到前 30 名就可以参加抽奖,但因为时间紧迫,还是不浪费时间来的好。



周边产品 有游戏就会有周边,这是所有展览的定律,我当然也不会让他们逃过我相机的虎口。在会场最后面的展区,摆着很多抓公仔机,就是没得试玩,可惜可惜(能试玩就惨了)……正当我准备离开的时候,忽然发现旁边有一间多罗的专卖店,陶钟,跳舞公仔,手机绳,鼠标垫,饭盒,水壶……只要你说得出的多罗用品这里都有! 虽然我对这只看起来怪怪的猫了解不深,但是还是有种很幸福的感觉。最后在展区中即我找到了一个很大的动画售卖区,出售的动画 VCD 种类众多,从《小飞侠》、《三一万能侠》到《.Hack》等应有尽有,要是有多的钱我一定狂买。要不是在高达世纪展买的太多,现在一定要买到爽为止!





结尾

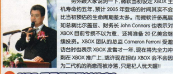
本来还准备给大家写写这次的 COSPLAY,但是由于这个题材的照片全部放在普通相机里面,到现在为止都还没能拿到照片,所以只能忍痛割下了! 参观完这次的展览的确发现在中国香港游戏已经不是什么精神鸦片之类的东东了! 中国香港政府举办这次展览的其中一个目的是游戏教育一般化,希望告诉广大市民游戏不是幼稚小孩子玩的东西,不是什么精神毒品。正所谓塔不如疏,我为自己能亲身感受这次的游戏展览感到幸运,也在心里呼唤着将来在国类我们也能看到这样的盛会。期待着!

文/图:鬼兽合作组:明哥协力:鬼.COOL

日本XBOX高层谈XBOX二代机

虽然微软不愿意多提，但是在 XBOX 推出后，微软的确已经在规划 XBOX 二代机的开发，而且微软高层也不只一次提到这消息。而日本 XBOX 事业部负责人 大浦博久（他即将卸任并转调美国总部）日前也在日本杂志上透露，XBOX 二代机不但在开发中，而且体积也会符合东方人要求更为小巧。

大浦博久表示，虽然目前无法透露 XBOX 二代机确切规格，但只能确定的是 XBOX 二代机体积会更小巧，而且发售日将与 2005 年登场的 PS3 十分接近，微软不希望 XBOX 二代机会比 PS3 晚推出，以错失市场先机而像现在一样苦苦追赶。



另外跟大家说明一下，微软当初设定 XBOX 主机寿命约五年，预计 2005 年登场的时间其实不会比当初预估的生命周期差太多。而微软许多高层如总裁比尔盖兹、财务长 John Connors 也表示对 XBOX 目前亏损不以为意，还将准备 20 亿美金继续投资。XBOX 团队的总监 Cameron Ferroni 受邀访台时也表示 XBOX 发售才一年，现在将先全力冲刺在 XBOX 推广上，或许现在担心 XBOX 会不会因为二代机的消息而被冷落，只是杞人忧天喔!!

NGC后继机开发讨论中？

继之前 Xbox 二代机谣传不断，SONY 又公布与 IBM、东芝合作开发 PS2 后继机核心组件「Cell」之后，如今又传出任天堂将与 NEC 合作讨论关于任天堂 NGC 主机后续机的开发制作讯息。

据消息指出，从 11 月 1 日开始 NEC 分公司之一同时也是半导体专业公司的 NEC Electronics 便和任天堂针对在技术者等级方面的新型游戏主机心脏部分的系统 LSI（大规模集积回路）的开发进行协议讨论。对于和东芝同为执日本半导体牛耳龙头老大之位的 NEC 来说，以游戏机系统为主要诉求的 LSI 和超级计算机一样都是担任最新端技术导引角色的事业，因此过去 NEC 曾经与 SEGA 及任天堂两大家用主机合作，提供生产 SEGA 的 DC 主机与任天堂 NGC 主机的影像处理芯片。此外他们更为 NGC 在日本熊本投资四百亿日圆开设工厂，可见他们对这方面的投入。但是有鉴于东芝及 SONY 共同开发的 PS2 主机在全世界销售量 4156 万台（到 2002 年 9 月底为止），而 NGC 主机在相同时段时只有 668 万台的累积出货量而已，因此 NEC 对于任天堂新游戏主机开发方面一直有一部份的人持慎重态度。虽然如此，然而在市场上一直认为 NEC 要介入 SCE 游戏主机的供应制作合作很困难，而微软的 Xbox 主机又一直和国外大厂 Nvidia 合作，因此 NEC 会选择和任天堂联手也就再自然不过了。

容量是DVD的300倍！松下开发光盘新技术

日本松下电器日前宣布，将耗资 20~30 亿日圆与日本理光公司、先锋公司、三菱化学、大阪大学、九州大学等企业与学术单位合作，共同研发新世代超大容量储存媒体，预计容量将是目前 DVD 光盘片的 300 倍以上！松下表示他们预计 2003 年开始着手开发，预计 2010 年能正式量产。这超大容量光盘片预估能储存 1.5TB 的容量（1TB 等于 1024 GB，1.5TB 换算为 1536 GB），在目前相同的直径 12 公分的尺寸，却能储存目前 DVD 容量的 300 倍以上，约可储存 300 部片长两小时的电影。新一代的超大容量光盘片将使用多层透光技术，每一面约有 10 层以上的储存层，以提供最大容量的资料储存。

梦幻般的蓝色光XBOX主机

S 相信改装 XBOX 一直是众多狂热游戏 FANS 的梦想，不过以往的改造都是针对 XBOX 的硬件。而这次有位老兄有些别出心裁，他改造的是 XBOX 的外型。发着蓝色光的 XBOX 外壳，是不是觉得很酷呢。同时也将手柄染成了这种颜色。相信是为了与主机相搭配，看上去真有些滑稽。我们再看近一些，这位仁兄居然将 XBOX 的标志处加上了一个蓝色 LED，的确是够心细啊!!

大学游戏学科热门抢手

之前曾经为玩家们介绍过，日本大阪电气通信大学将从 2003 年 4 月开始开设一个游戏专门学科「数字游戏学科」，当初学校预定的公开招试测验人数原本预定 39 人而已，但一直到 12 日为止，一共有 408 人参加甄试，竞争率一口气提升 10.5 倍之多，可见这门科系热手的程度。目前数字游戏学科预定招生 110 人，预定将分成技术方面、计算机绘画与音乐.企画等三部分，其中不只是游戏制作而已，同时也会针对福祉分野、教育分野等各方面应用进行研究，目标则是希望能培养出专门的游戏产业人才。至于之后的成绩如何，就请大家拭目以待吧！

花花公子跳下来做游戏了

以成人杂志情色娱乐闻名的「花花公子 Playboy」，日前宣布与美国 ARUSH Entertainment 公司合作将跨入游戏市场，而他们第一款游戏将会跨平台推出 PC 板与三大主机版本，是款仿真策略游戏，预计 2004 年推出。

花花公子总裁 Alex Vaickus 表示，游戏已不单是儿童与青少年的专利，而是一种普遍的电子娱乐，是不分男女老幼的。尤其游戏产业持续成长，以及玩家年龄层的提升，厂商必须开发更多元化的游戏因应市场需求。花花公子参入游戏市场，希望带给游戏产业一个新血轮，促成游戏产业活络发展。

这个系列的第一款游戏的玩法将类似《模拟人生》，玩家在游戏里将会扮演 Playboy 集团的创始人 Hugh Hefner，在游戏的世界里建立 Playboy 这个庞大的成人刊物集团。游戏预计将会在 2004 年底推出，预计将会被定级为"只限成人游玩"的游戏。

Playboy 表示他们之所以会进军游戏市场，是因为做过调查，发现他们的读者去年电子游戏上的花费接近 3 亿美圆，而他们读者群里拥有的电子游戏机也达到了 3 百万部，因此他们不想失去这个庞大的市场。

色情游戏和暴力游戏在游戏业界里的影响日益严重，这对整个游戏界来说一件很值得担忧的事情。

日本ACCS向中国政府要求盗版对应策略

日本游戏软件著作权协会 ACCS 派遣了一组专门处理日本情报及制品盗版、模仿等问题的国际智能财产权小组前往中国，并向中国政府提出要求，希望中国政府能基于智能财产权杜绝非法盗版及仿制品等等。

在这次访问中，包括 CAPCOM 代表取缔役社长迁本宪三、西川 经济产业副大臣等人也随行前往，双方并于 12 月 1 日在北京长富宫饭店举行结盟仪式，并在 2 日~3 日访问北京市内智能财产权相关国家单位，一方面强调智能财产权保护的重要性，一方面则是要求对盗版及仿制品等采取相关措施。

另外 CAPCOM 的迁本社长还就目前中国五座城市（北京、上海、广州、杭州等）所购入的盗版游戏软件数字及音乐、书籍、影像等日本情报信息的盗版流通现状作说明，除了要求为了抑制著作权侵害而采取的各种法令运作之外，更提出希望能设置和日本民间团体 Contents 流通促进机构交流沟通的对应窗口。对此中国国家版权副局长 沈仁千 则是响应表示目前中国正在整备法令体制等相关内容，会积极采取对应措施。

EVENT SOFTWARE HARDWARE

针对玩家设计的游戏大展

美国最有名的游戏展览，就以每年固定在五月份举办的全世界最大电玩展「E3」了，不过 E3 展只针对游戏业者，不开放一般玩家参观。不过玩家们也别担心，北美明年将有另一个世界级游戏大展将举办，而且还针对一般玩家开放参观喔。

这个名为「Ultimate Gamers Expo」的大型电玩展，将于 2003 年 8 月 15~17 日，在洛杉矶国际展览馆举办，和 E3 展同样的场地，除了游戏之外，其它年轻人喜欢的娱乐如音乐、运动……等也会在现场参展，规模盛大喔!!

LucasArts 游戏专用 CRI-MW 动画系统公布

日本 CRI Middleware 与美国 LucasArts （LucasArts Entertainment Company LLC）达成协议，表示 LucasArts 今后所发售的游戏软件都将采用 CRI Middleware 的动画播放系统「CRI Sofdec」，而 LucasArts 第一款采用此系统推出的游戏便是跨 PS2、NGC 等平台的「STAR WARS BOUNTY HUNTER」。

「CRI Sofdec」是一套游戏专用且拥有特别强化的高画质动画播放机能的系统。不但能同时播放复数的动画影像，甚至可以无间隙地播放连续动画。另外在多边形的密度贴图动画方面，也能创造出优秀的视觉效果，可以说是一套功能非常强大的播放系统。

揭开游戏史上的「X 档案」

Sierra Studios 公司表示，他们正开发一款以热门影集「X 档案」为背景的动作冒险游戏，预计会在 2003 年春天推出，对应 PS2 与 XBOX。在游戏中玩家能扮演 FBI 的探员穆德与史考利，为了探索外星人的真相陷入层层杀机中。而游戏公司也将聘请影集中的演员大卫杜卡夫尼、姬莲安德森帮游戏配音，让游戏更能接近影集中的原汁原味。

4am Entertainment 与正先签约合作开发各平台游戏

欧洲音乐团体 4AM 正式跨足游戏软件市场成立的「4am Entertainment.」日前与正先实业签署合作备忘录为策略合作伙伴，未来协助正先取得 X-Box、PS2、Game Cube 全球游戏软件开发权、提供开发经费，未来产品上市时另行支付权利金，并不只是限于地区开发权。4am 并表示未来可能直接投资正先。

正先表示未来产品上市由 4am 拥有欧、美、澳三年发行权，正先拥有其它地区发行权，未来产品原创及软件设计由正先负责，音乐、音效原创设计由 4am 完全提供，并由正先共享音乐版权，免费使用。

双方目前决定先签约开发一款 PC Base 赛车游戏，定名为《Final Racing II》，2003 年 1 月开始制作，5 月底完成制作，7 月正式在欧、美、澳同步上市，并承诺最低发行量为 20 万套，正先将因此获利超过 40 万美金。同时 4am 对正先的《热舞 2000》、《摇摆嘉年华》计画在更换部份歌曲及舞步后正式引近欧洲市场，初步决定发行量为五万套，此合作方式将为正先在 2003 年创造超过六千万元营收。除此外正先为 X-box 所开发的《DOE- 东方之龙》，预定在 2004 年在欧美同步推出，目前 4am 正和微软 X-Box 欧洲及美国部门洽谈发行权。

除此外正先也跨足线上游戏市场，自行开发的《游乐园 X》将在 2003 年 5 月开放测试。

呼吁零关税

安田并以罕见的语气表示过去政府在游乐器主机及软件课以高关税，是严重影响台湾游戏产业的发展。他表示，关税制度的目的之一是要保护同种类的境内产业，但台湾并无游乐器产业，因此对进口的产品课关税感到不可思议。他指出课关税影响厂商的价格策略，使产品缺乏竞争力，同种产品的价格甚至可能高过日本地区，然而平行输入的产品却不必负担相同的税负，使厂商的经营雪上加霜。

他表示所幸有关单位已经同意调整税率，主机部份明年 1 月开始将从 9%降为 4.5%，软件部份继今年 1 月时从 5%降到 4%后，也将于明年 1 月再降为 2%，不过他认为为加速台湾游乐器产业的发展，关税应降到零。

游戏线上化并非万灵丹

面对台湾兴起一种以线上游戏或电子商务解决游戏盗版问题的想法，安田认为这不是治本的作法，因为线上游戏只是一种乐趣并非全部，人的消费行为也没有完全网络化，实体通路的特性仍有其重要性。

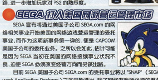


而台湾游戏厂商组成 PS2 联盟争取 PS2 游戏发行权，安田认为游戏的研发是团队合作经验结合，并非是开会就可做到，台湾厂商应把握此次 PS2 流行潮的机会，走出台湾往国外地区向其它游戏公司交流学习，另一方面也须效法南韩游戏厂商在日本设立分支机构，以利签约等工作的进行。

Xbox 应多加把劲

面对 Xbox 的强势竞争，安田表示其实这是有利于游乐器市场的发展，因此他是持欢迎的态度，不过他也以当年 PS 的奋斗过程为例，鼓励 Xbox 要多加把劲。他指出，PS 当年在日本地区推出时，面临的是百分之百占有率的超级任天堂市场，业务员往各通路推销 PS，得到的都是白眼，但经过不断地努力，两年半后已超过了任天堂的市占率，更造就了 PS2 成功的基础，首发百万台瞬间卖完的情形不是当年 PS 8 万台可比拟。

不过面对 Xbox 全通路单一定价策略比起 PS2 不限定的作法，造成小卖店因削价竞争使得 PS2 利润不如 Xbox，引发业者靠改机赚钱或是大力推 Xbox，安田表示 SCE 有自己的策略，不会随微软而调整，同时 PS2 仍有相当竞争优势，他深具信心。



他指出未来 SCE 未来计画投入 3 至 4 亿圆反盗版，台港地区也希望能进一步降低售价 10%以增强竞争力，同时也会加强小卖店等通路，进一步增加玩家对 PS2 的熟悉度。

SEGA 打入美国网游营运管理市场

SEGA 宣布将通过美国子公司 SEGA.com 的网络相关事业开始美国的网络游戏营运管理的受托事业，而作为这项新事务第一弹的，便是 CAPCOM 美国子公司的委托业务。之所以会如此，估计可能是因为 SEGA 当初在美国的网络接续事业状况不良，迫使 SEGA 必须改变经营方向而另谋出路。

目前 SEGA 美国子公司 SEGA.com 的受托事业将以 "SNAP" （SEGA Network Application Package）之名开始推出，除了网络游戏所必须的服务器或网络营运之外，另外也将提供安全管理及顾客支持等各项服务。

"FFXI" 即将达到损益平衡

SQUARE 社长和田洋一表示，网络 RPG 大作 "FFXI" 将在近期内达到 20 万会员目标，而达到损益平衡的门槛。目前 "FFXI" PS2 版 +PC 版会员已经逼近 20 万大关，预计在年底前可以达到 20 万会员，代表 "FFXI" 进入损益平衡，未来两年的收入则是 "FFXI" 所带来的收益。



PS2 版 "FFXI" 今年 5 月 16 日推出累积到 11 月 7 日已经有约 13 万名会员，而 PC 版「FFXI」在 11 月 7 日推出后会员迅速累积而达到目前逼近 20 万。如果加上「FFXI」销售 20 万套（游戏售价 7800 日币）与每个月费 1280 日币，这些收入将可摊平「FFXI」的开发成本，今后的「FFXI」收入则是完全的收益。

NGC 回归原点的《洛克人 EXE》



CAPCOM 近日表示他们开发中的 GC 版动作 RPG 游戏《洛克人 EXE》将会在 3 月 6 日推出，售价未定。

"洛克人"（ROCKMAN）是 CAPCOM 著名的动作游戏系列，自从在 GBA 上以动作 RPG 的形式推出了 3 款游戏后（最新一作《洛克人 EXE3》12 月 6 日发售）获得了玩家们的不俗评，并以此为题材进行了动画版的制作，因此 CAPCOM 决定再接再厉，在 GC 主机上推出这个系列的游戏。从目前公布的资料来看，GC 版将会回归"洛克人"游戏原点，回到更动作化的路线上来。"洛克人 EXE"的世界设定为人人都携带着"PETS"终端的未来，主角是小学生光热斗，以下为游戏的部分人物设定图片和游戏画面。

NGC《蛮族》大乱斗



由 Titus Software 推出的跨平台多人格斗游戏《Barbarian》，其中 NGC 版预定在 2003 年 2 月 10 日在北美推出，而游戏的玩法类似 CAPCOM 曾在 DC 上推出的《Power Stone》，4 名玩家在一个全 3D 的广大舞台上进行战斗，除了能使用武器进行攻击外，也可以利用舞台中散落的道具，甚至是拔起石柱来一个横扫千军，感觉非常热闹有趣。

PS2《最终幻想 12》世界设定画面欣赏！！



在最新的游戏杂志上，SQUARE 刊登了一则广告，为他们的 PS2 RPG 游戏《最终幻想 XII》招募制作人员一包括剧情设计师、场景背景设计师、3D 地图设计师等。

附带着广告 SQUARE 还刊登了一幅名为"创造 FF12"的招募广告画，大家可在这张广告画上一窥《最终幻想 XII》壮阔的世界设定！

《最终幻想 XII》同时还公布了其主要制作阵容，其中角色设计、3D 地图设计部分由吉田明彦负责，他以前曾负责过"皇家骑士团"系列、PS《最终幻想战略版》和《放浪冒险谭》的角色设计工作；艺术总监由皆叶英夫担任，他以前曾在《最终幻想 5》、《最终幻想 9》和目前 GBA 版《最终幻想战略版》中担任同样的工作；演出监督秋山淳，是制作 PS 版《最终幻想战略版》和《放浪冒险潭》。

此外，据 GBA《最终幻想战略版》的制作人松野泰己表示，在《最终幻想战略版》的故事里，将会有部分内容是和《最终幻想 12》有关的，大家不妨在《最终幻想战略版》里探讨、想象一下《最终幻想 12》的世界观和情节吧。

PS2 三国战棋风云再起

大受好评的 KOEI 战棋游戏《三国志战记》，如今正式公布了系列第二代的情报，预定于 2003 年春推出。

二代除了保留之前的系统，还增加了 3 倍以上的战法，单支部队可以在满足一定条件后使用复数的战法连锁；武将也可以通过训练所习得新战法，特定的友好武将甚至可以合力施展"友义战法"。

另外新作除了保留前作的三大势力的各自剧情以外，还加入了以三国最强武将吕布为主的专门剧情！！

PS2《细胞分裂 PS2》画面公布？

Ubi Soft 上月刚表示 XBOX 只能独占大热卖的谍报游戏《细胞分裂》半年，之后将会跨平台推出。本月就有传闻为 PS2 版的游戏画面流传出来了。

同时，据闻 PS2 版中除了一射击动作之外，由玩家所操纵的主角还能飞檐走壁，甚至通过挟持敌重要成员的方法逼问密码……

PS2《龙骑兵》从天而降！

与 SQUARE 合并后的 ENIX 宣布将在明年春天于 PS2 上推出一款 A.RPG 新作《Drag on Dragoon》，该游戏将由制作《ACE COMBAT》《RIDGE RACER》等人气游戏的制作小组负责开发。

故事发生在中古世界风格的幻想世界，主角是一名与飞龙订下契约的战士。战斗模式主要有三种：分别是类似《真.三国无双》的单兵地上模式，乘龙在天空作战的空中模式，以及以龙来压制扫荡地面的低空模式。

PS2 揭开混沌的时之封印

随着 Idea Factory 的 NGC 版《混沌时代》预定 2003 年 2 月推出，PS2 上也预定在 2003 年 4 月再推出一款《GOC》



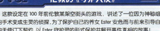
系列最新作《时之封印》。

在这款游戏中，除了《GOC3》本身的人物之外，也会加入网络游戏《KOC》中的角色。战斗时敌我双方现在最多可各派四名武将展开战斗，追加了许多新招式，禁咒也不再是君主的专利，除了之前系列的必杀技与作战、队列、阵形等之外，另外还有攻入对方城池的攻城战与守护己方据点的笼城战…诸多新元素让游戏变得更加丰富自由。

PS2 伦敦的《守护天使》

这款设定在 100 年前伦敦某架空街头的游戏，讲述了一位因为神秘组织的手术变成生灵的侦探，为了保护自己的养女 Ester 安危而与前来引导自己的天使订下契约，以 Ester 守护灵的形式保护并解开事件真相的故事！





PS2 PS2 上书写《永远的伊苏》传说





根据日本方面传来的最新情报，玩家期待已久的 A.RPG 大作《伊苏 I.II》将由 DigiCube 于明年春发售。

PS2 版的《伊苏》将以 PC 版《永远的伊苏》为基础改良移植，还会追加原创的全新情节与角色，旁白与对话都将使用声优配音，将伊苏的传说演绎的更加感人。

PS2 《宾虚》的故事

这是一款改编自 1959 年电影巨作《Ben-Hur》的竞速游戏。故事讲述了一位罗马时代的英雄宾虚，通过战车赛打倒陷害自己的罗马贵族，洗涮冤屈，为自己重新赢得声誉的传奇。

游戏共有六种模式、4 个王国的 15 名角色，以及 21 种战车、战马及车轮供玩家选择组合，赛道包括了宠贝、奥林匹斯山、万神殿等 17 条传说的赛道。

PS2 《REZ》荣获日本文化厅大奖





由 SEGA 推出，融合射击与音乐元素于一体的 PS2 特殊射击游戏《REZ》，由于其独特创新的表现，在由日本文化厅与 CG-ARTS 教会、日本经济新闻社共同举办的第 6 回"文化厅 Media 艺术祭"上获得审查委员会特别奖，再度证明这款游戏的不凡之处！

X-BOX 《烈焰帝国》实力惊人

韩国游戏厂商 Phantagram 在今年 5 月美国 E3 展上公布过一款新型态即时战略游戏《Kingdom Under Fire : The Crusaders》，对应 PC / XBOX，其惊人的游戏实力当时技惊四座。



这是一款全 3D 即时战略游戏，以中古幻想为题材，标榜的是大规模战争的场面，游戏中最多容纳超过 450 个以上的 3D 人物进行战斗，每个 3D 人物用 3000 个多边形制作，而主角人物甚至用到一万个多边形。而且在满画面都是人物运动的情况下仍能顺畅的执行游戏，突显出 XBOX 惊人的 3D 机能。而游戏玩法则融合了即时战略与动作元素，或许可以说是把日本 KOEI 公司名作《决战》与《真.三国无双》系列做出的精华整合。策略作战时必须同时率领不同部队在广大的地图中进行，而遭遇敌人战斗时则可操作武将，在数百人的大混战中一夫当关。另外游戏也对应 XBOX 网络，能四名玩家同时进行对战。下面新公布的的影片画面，全部都是来自游戏中实际运算，广大的场景、数百人的庞大规模、地形气候元素、空中魔龙攻击、投石车远距离攻击，让这款游戏有着媲美电影《魔戒二部曲》中大规模战争的磅礴气势！

X-BOX 魔盒上订立《暗黑同盟》





PC 上的 RPG 金牌大作《柏德之门》可以说只要是玩游戏的人都有耳闻，而以该系之设定为基础，由 Black Isle 开发的 XBOX 版《柏德之门：暗黑同盟》，是首款以"龙与地下城"规则制作的 A.RPG。

游戏尽展 XBOX 硬件机能极限，画面表现令人震撼；共设有三种不同的职业角色，各具特殊能力与独门攻击技；支持双打模式，想要独闯龙潭还是与好友联手扫荡魔域悉听尊便；杜比环绕网场效果、即时混音、好莱坞录制的专业语音；更由配乐大师 Jeremy Soule 亲谱壮阔乐曲！

X-BOX 热带丛林再起硝烟

在由英国 Rage 所推出的 Xbox 独占游戏《Andy McNab：Team SAS》中，玩家扮演一名 Team SAS 队员，受命前往潮湿险恶的热带雨林破坏敌军的基地。你一方面要小心天然的沼气、沼泽陷阱；同时还要注意毒蛇猛兽的攻击，突破层层险境，保证任务能够按时完成。这款游戏还支持网络对战，



约上三五好友，互相来比试一下各自的求生能力吧！

X-BOX 《MUZZLE FLASH》即将开战





由Victor预定2003年2月27日在Xbox上推出的这款战略动作游戏《MUZZLE FLASH》，玩家扮演一名传说中的反抗军Leon Spencer，为了阻止颠覆国家的阴谋而在五个战场上冲锋陷阵。

当玩家在进行战斗时，游戏也提供了包括狙击枪（Sniper Rifle）、突击步枪（Assault Rifle）、冲锋枪（Sub Machine Gun）、手枪（Hand Gun）、炸弹等各种远近距离各自不同的武器，让玩家能尽情打个痛快。

另外本作除了故事模式等之外，也对应Xbox的网络服务XboxLive。共有包括生存模式等三种模式，六个舞台供玩家选择，最多支持八名玩家组队对抗。而且更棒的是，当玩家使用《MUZZLE FLASH》的XboxLive网络对战时，并不用缴付任何月租费，让玩家能尽情享受XboxLive网络对战的乐趣。

用尽一切手段从战场上活下来吧!!

X-BOX 原力即将爆发!



由制作《柏德之门》与《绝冬城之夜》等游戏而闻名所开发的《星球大战》系列新作《旧共和国的骑士》，将舞台设定在了《星球大战》电影故事发生前4000年的旧共和国时代，为玩家揭开了杰迪骑士所持有的"原力"的来源秘密，以及杰迪骑士与西斯武士这分别代表正义与邪恶的两大势力长久对抗的战争起源，让大家能更加深刻了解Star Wars世界的庞大世界观。

游戏预定2003年2月1日在北美首卖。



X-BOX 谁能成为《迷宫征服者》?



游戏的舞台设定在魔法与科学共存的世界亚兰塞斯的一座以改造怪物成为战斗兵器的军事迷宫内，画风特色偏重在幻与科幻融合而成的表现，作为游戏舞台的迷是以即时3D图形所创造出来。游戏开始之后，迷宫会出现10块区域，每块区域的楼层会自律形成各式各样棘手的机关、陷阱。

玩家所要操纵的角色正是基亚梅鲁王国所属的强化人部队，可以使用的角色男女合计有20种以上，几乎可让玩家自由塑造出属于自己的独一无二的角色，使用各种武器、防具以及道具，在钢铁所构成的迷宫中探索，以打倒位于最底层，即将复活的"魔神"为目的。



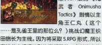
GBA 《街头涂鸦》扰乱GBA

由THQ制作、SEGA之前曾经在Xbox与DC上推出的《JET SET RADIO》，正式宣布将要在GBA上推出该系列的最新作。在GBA版中，玩家将可以藉由五名角色来互相对战或协力过关，一起挑战游戏中的五个模式。虽然目前还没有公布任何画面，但是据表示游戏舞台将会以3D构成，真是非常的令人期待。

GBA 《世界传说》又有新作



NAMCO预定于明年3月7日在GBA上推出《世界传说》最新一作《Summoner's Lineage》，不过这一次游戏是以S.RPG的形式进行。



游戏中的主角是前作《Tales of Phantasia》中Klarth.F.Lester的后代——一位眼镜召唤士与他的妖精伙伴Macaron。游戏的系统也与前作有很大的不同。玩家可以召唤怪物组在队伍，并与敌进行3 VS.3的战斗。通过收集契约指轮，在战场上还可以召唤出更强的怪物；或者你也可以自行培育中意的怪物，一路攻城掠地前行。

GBA 《鬼武者》降临GBA



据日本网站消息，GBA版的《鬼武者Onimusha Tactics》剧情以主角王仁丸（这个……是孔雀王里的那位么？）挑战幻魔王织田信长为主线。因为将采取S.RPG形式，所以在战斗中根据地形的高低落差，会对攻击效果产生影响。通过打倒敌人取得的幻魔石，玩家可以合成制作各式各样的道具。至于武器防具方面，则是可以藉由魂来强化。目前游戏预定2003年春发售。

GBA 分裂、分裂、继续分裂

UBI SOFT 公司表示，他们在 XBOX 上大热卖的谍报动作游戏《细胞分裂》，也将会有 GBA 版本。不过碍于硬件机能将改为 2D 横卷轴动作游戏，玩家还是必须小心翼翼的操纵主角，屏气凝息潜入敌人阵营，直接打击恐怖分子的心脏！



GBA 《疯狂出租车》飙上 GBA

由 THQ 与 SEGA 开发推出，备受玩家喜爱的另类竞速游戏《Crazy Taxi》，现在其最新作《Crazy Taxi：Catch a Ride》即将于 GBA 上登场了。在 GBA 版中，预定将会有 2 个城市和 5 个主要游戏等级，还有 4 名原创司机角色登场。另外游戏中也预定会收录 9 个迷你游戏，让玩家在 GBA 上也能体验到不输其他平台的游戏乐趣。目前这款游戏预定将会在 2003 年复活节时段推出，玩家不妨耐心等待吧。

ETC 《驭龙少年》跨平台出击



BANPRESTO 宣布将在任天堂的 NGC 与 GBA 上推出两款根据日本人气漫画家佐仓健一的作品《Dragon Drive》改编的同名游戏。游戏中玩家将扮演故事主角中学生大空零士，与自己心爱的飞龙一起在虚拟电子世界《Dragon Drive》中展开神奇的冒险。

其中 NGC 版是一款 3D 射击游戏，而 GBA 版的类型未明，两款游戏预计在明年夏天上市。





ETC 《GTA4》2004 年公布

Take-Two Interactive Software 宣布将在 2004 年推出两款大作游戏，其中一款为在欧美具有极大人气的另类动作游戏《侠盗猎车 行霸道》最新作《Grand Theft Auto 4》，另一款则是《Max Payne》的编作游戏。虽然《GTA4》目前并未公布会在那款平台推出，但由于美车 SCE 与制作公司 Rockstar 曾就《GTA》系列签下契约，到 2004 年 10 月为止之前《GTA》系列都不能在 PS2 以外的家用主机上发售，因此《GTA4》的平台应该还是非 PS2 莫属？

ETC 跨平台的网球大战

由 UDS 开发、Microids 贩售的跨 PS2、NGC 等平台之网球游戏《Tennis Masters Series 2003》，其中的选手动作不但多达 400 种以上，更有收录多位实名球手资料，而且游戏在模式方面也非常丰富，足以让玩家彻底体验网球的魅力。





ETC 《疯狂出租车 3》移植大型电玩

SEGA 宣布将把他在 Xbox 上推出的人气游戏《Crazy Taxi 3：High Roller》移植推出大型玩版，并在 2003 年 3 月在日本推出。这款大型玩版除了采用之前制作《死亡之屋 3》专用的 Xbox 与大型电玩互換芯片 Chihiro 之外，也预定会追加一些在 Xbox 版中所有的新元素。



ETC SEGA 与 THQ 联手推出《世嘉街机游戏合集》



SEGA 和 THQ 于 12 月 20 日正式公布了 GBA 游戏《世嘉街机游戏合集》。这款游戏以前已经透露过制作意向，现在终于公布了具体内容。游戏里将会收录 SEGA 公司著名游戏制作人铃木裕的四款经典街机游戏。



除上述四款经典街机旧作外，铃木裕的作品还包括"莎木""VR 战士"系列、"法拉利 F355"等等。



精美的游戏会令全体爱好者为之一动，是否能达到这个层次需要你自己体会!!

从现在开始你就要将这个世界上所有的谜团依靠你的智慧和力量去把它们揭开，这便是这部"Final Fantasy. Crystal Chronicles"游戏所要带给我们的故事。现在就要将这个游戏的内容向广大的游戏爱好者们作一个初步的介绍，希望能令所有游戏迷们喜爱上这款游戏。

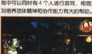
▶在游戏中你将会遇到各种形态的敌人，它们都会有自己强力的一击,强敌当前你所能做的只有使用强烈的攻击将其战败,这就是游戏的快乐所在!



▲操纵美丽的角色是件好的事情

NGC	发售日:2003 年春	类型:RPG
	厂商:任天堂	媒体:8CM 专用光盘

游戏将从一个本是和平安逸但是现在却被浓重的瘴气所包围的世界开始冒险。这次拥有超人气的 RPG 新游戏"最终幻想—水晶编年史"中最大乐趣是在故事冒险中可以同时有 4 个人进行游戏，相信这对培养团体精神和协作能力有大的帮助。



这款游戏的主要舞台设定在一个被瘴气所包覆沾者即死的死亡世界中，而唯一能逼退瘴气的只有一种神奇的"水晶"而已,但是由于水晶的力量正在消退,所以每年都必须用"蜜露拉之水滴"浇在上面一次才能维持效力，你的任务是找到协助守护人类不受"瘴气"侵蚀危害的"蜜露拉之水滴"。在冒险中你将会遇到很多的难关和谜题，相信以你自己的能力一定会非常吃力的,不用着急,在你冒险的道路上一定会有许多正义的伙伴给予你帮助，将这些正义朋友的力量集合在一起,收集世界上的所有"蜜露拉之水滴",之后向那些邪恶的势力发起最终的攻击。

◀强力的攻击与魔法配合将使威力倍增



在游戏中除了有种族的选择还会出现性别的。选择而且他们都拥有自己独特的能力,最重要的是他们使用不同的魔法攻击敌人,但相信使用什么人都是一样的,只要能取得最终的胜利就好。

Final Fantasy. Crystal Chronicles

世界已经被瘴气所包围
生活在这里的人们
如果接触到这种瘴气
想要保重性命
那是不可能的事情。

人类要从瘴气中逃离
必须依靠神奇水晶
的力量才能实现

但是这个故事已经是很久远的话提了。
现在人们已经得到躲避瘴气的方法。
就是"水晶"……。

它的存在守护着人们不受瘴气威胁
小的村庄,有小的水晶保护。
大的村庄,有大的水晶保护。

水晶的光辉照耀着整个村镇,使人们能自由生活。
但是,水晶的力量并不是永远不断的。
经过漫常的岁月,水晶的魔力已经在慢慢的消退。

可是人们还是要继续的生活下去
唯一的办法就是想尽办法令它再度发挥光芒
这才出现每年一次使用"蜜露拉之水滴"浇灌在水晶上。
经过一次浇灌后的水晶
可以再维持一年的时间用清澈的光芒保护这里的人民。

但是这种"蜜露拉之水滴"并不是在那里都有的。
只有在"奥艺的洞窟"中能找到,要跨过高山,越过大海,
所以必须先要接受水中行走的磨练。

每年都有许多人,为了自己的村庄出发向着取得水晶补充要素目标前进,
为了能拿到"蜜露拉之水滴"维持水晶的力量而努力着。

这个故事就从一个遥远边境的小村庄中的人说起…………



生活在故事起点德巴村中心，属于“温”之村民。拥有稳重的性格，并且对于一切事情都不会与他人起争执，甚至会有牺牲自己来保护他人来解决问题的思想。

全身的装饰物品全部是偷盗得来的“我”之村民。对其他的民族都不喜欢，只认为自己才是拥有第一美德的民族。拥有俊美外表，是特性活跃的盗贼。

所有种族里最为安静的“智”之村民。拥有绝对的武力支配能力，而且对于魔法也有很高的对抗力。很多这里的村民都会学习一些魔法。是一个充满谜的民族。

居住在世界各地古老的“武”之民族。在遥远的过去曾是大陆霸者的种族。现在依然血气旺盛，拥有非常豪爽的性格。现在生活在世界商业的中心地区。

4个种族的主人公大介绍

在游戏开始时，你可以挑选自己所喜爱的主人公来进行操纵。总共有4个种族，他们都有自己独特的个性，就算同一种族也有不同的选择，相信不同的组合将带给你不同的享受。但是也会对于你整个故事的发展有所影响吗？这只有等你去证实了。

可以战斗的地域也是非常的广大！！

而在游戏战斗方面，基本上较偏向于A.RPG类型的战斗方式。相信各位应该会喜爱上它的。在游戏中由于瘴气的横行，因此主人公们必须拥有一项名为“水晶护面”的道具才能守护主人公们的身体免于瘴气侵蚀。不过还是有一点需要玩家们必须注意的，当玩家们离开“水晶护面”的守护范围之后，就很容易会因为受到瘴气的侵蚀而死亡，因此在战斗中玩家最好尽量避免单独行动，尽量跟在有防护的伙伴身边会比较安全。而持有“水晶护面”的伙伴由于会陷入无防备状态，因此这时玩家也要进你的守护之责，以免他被消灭后最终会陷入全军覆没的惨剧之中。

另外值得一提的是当玩家们击败敌人后会随机出现宝珠道具，玩家可以借助宝珠的特效施展各式各样的魔法，如火球术或回复术等等。不过由于每一个宝珠都只能使用一次而已，因此玩家必须慎重使用才是。而且游戏中主人公所使用的魔法还会随地形等环境影响而改变威力，如在冰上使用雷击、在油里面使用火焰魔法时威力都会增强，玩家可以善用此点与敌人进行战斗，这就会对敌人造成更重大的伤害，一举将败势逆转过来获得最终胜利。

想要得到这种“蜜露拉之水滴”是需要付出极大努力的，当你经历千辛万苦以后来到“蜜露拉之树”下，看着这神奇的水滴滋润着魔法水晶，使它继续发挥光芒，众人将有怎样的心情呢。这就是一个村庄来年生存下去的唯一希望，让我们看着这晶莹剔透的水晶永远绽放光芒吧。

天外来客 X 二部曲

PS2	发售日:2003 年 2 月	类型:动作类
	厂商:KONAMI	媒体:CD-ROM

经典电影"外星生物"续篇即将改编成游戏在此登场!!

这部游戏的主要内容是描写人类对抗外星生物时的激烈战斗和对于外星生物极大的心理恐怖。在游戏中既融合了经典电影"外星生物 X"的大部分场景和多种外型恐怖行动怪异的外星怪兽，又加入了众多新要素，使游戏性大幅度提高。这款游戏是电影"外星生物 X"的一个续篇，所以取名为"外星生物 X episodeII"。在游戏中你的任务不光是将这些外星怪物击倒这样的简单，还要同电影一样在极限状态中信任他人帮助你完成多种艰难的任务，使最终能将这些外星生物全部消灭，从而达到最终的全面胜利。下面就游戏中的一些指令和人物内容作一个简单介绍。

● **士兵诺斯（ノース）** 最善于战斗的士兵诺斯，在长时间的战斗中积累了很多经验。拥有非常高的攻击力。

● **修理兵巴鲁伍萨（バロウズ）** 在南极基地内会有很多机械，但大多数都已经被破坏了。现在你拥有了这位修理兵巴鲁伍萨就会将这些机械修复。

● **救护兵伍卢德恩（ウェルドン）** 本人随身携带着"急救箱"，可帮着其他队员治疗和进行体力的恢复。



你的部下们接受命令与行使命令

队员们在游戏中会面对众多问题，而你又不可能同时控制多个人，所以只能使用各种命令来操纵他们，只要你根据所要执行的事情在指令栏选择"发出命令"选项，随后就可由队员对应选项开始采取行动。以下就是几种命令选项，你可对应你队员的状况能力作出最适合的安排。

随行一队员跟随你一同行动到任何场所。也可对全体队员同时发出该命令，所有队员一同行动。

待机一"随行"的相反指令，可以在任何场所中原地不动等待命令。同样可以对全体人员使用。

武器给予一可以将你多余不用的武器交给你的队员使用。需对应他的状况使用武器，但这也是对你有极大的危险性的?

武器索取一将队员身上的武器取回到自己身上。但要选择适当的状况取得，否则该队员会对你产生恨意的。

"信赖度"是与部下协作完成任务的关键



你的过分要求会导致不能生还！队员们将履行自己的任务！



你步入游戏后，从调查队的联络使突然断绝了联系，为了探究其原因，救助队的队长向着南极基地进发。同行的还有 3 名队员，他们都拥有自己得意的能力。在基地内调查继续时，你将会遭遇到一种谜一样的生命体，其真正的形态不明。使你的队员产生了不安，对于你的"信赖度"会减小，这时就需要你使用各种行动指令来使他对你的信赖度提升，一切陷入了停顿的状态，所以身为队长的你一定要有所行动才成。

PS2	发售日:2003 年 2 月	类型:赛车
	厂商:GENKII	媒体:DVD-COM

街道 Kaido Battle

这款游戏与赛车经典"首都高赛"一样,同是在高速公路上进行速度的较量,每个参赛者都将通过在公路上的高速驾驶与熟练的技术来取得全国霸主的地位。与之唯一不一样的是这次要夺冠的舞台不是繁闹的城市而是将转移到郊山的坡道上,在这种极为危险的环境里行车真的会产生一种极大的爽快刺激感,不知你现在是否已经产生了对这款游戏的感受欲望,不过就算现在你还没有对这款游戏产生兴趣,等到游戏介绍完毕的同时你就会对这款游戏日思夜想了。但是你仍没被这款游戏所动的话就一定要通过驾驶赛车亲自感受一下了。下面就对游戏的细节进行介绍。



称霸于白天和夜晚的"街道"公路赛车的世界中!!



游戏的基本背景的介绍!

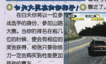
这款游戏的舞台场景主要分为白天和夜晚两大主线,当然也会有表现各个季节与天气的场景。在白天你将驾驶着自己的爱车进行奖金赛事,从而获得相应的报酬。在夜间你在广阔的公路上飞驰,将提高你的知名度。这样日夜交替就可以向着你称霸山道的最终目的靠近了。

夜晚的公路将是提升你知名度的好地方!!

当夜幕降临的时候,所有人都将车辆停泊在停车场。现在的广阔公路就由你操纵了,你将在这里与众多夜晚赛车高手进行比赛,这样会迅速提升你在赛车界的知名度,同样这是对于你所驾驶爱车的一种挑战。

白天大奖在向你招手!

在白天你将以一位参战选手的身份,参加山路大赛。当你的排名在前几位的时候,便会有相应的奖金获得,相信只要你努力一定会购买到性能更加强劲的赛车。





游戏中拥有多种舞台环境可供选择!

在游戏里会将日本各地最有名的山路的最新技术完全再现,相信你在这些路面上飞驰的时候一定会被公路旁的风景所吸引,同时对于各种自然效果精细描绘也会惊叹的。而且在本作中将出现更多的最新型车辆。总计可达到 100 辆车,相信你一定会选种自己最钟爱的一款。到那时驾驶着自己最喜爱的跑车再欣赏着四周的风景,那将是多么惬意的事情啊。



藤原驾驶着自己的爱车,向最高速前进!!





PS2	发售日:2003 年 3 月	类型:赛车
	厂商:SEGA	媒体:DVD-COM

受到广大游戏动漫爱好者们一致拥护的超人气题材《头文字 D》已经制作成多个题材形式向大家展露,这次即将展现在我们面前的就是预定明年在 PS2 主机上向大家发售的"头文字 D Special Stage"赛车游戏,并且还收录了"公路最快速传说"中的众多车辆还加入了许多新的场景,而主人公依然是藤原拓海,他也依然是向着公路最快的称号努力。现在 SEGA 公司日前也公开在日本多处进行的测试,相信离游戏的正式完成不远了!!

令人斗志燃烧的赛道登场!

在本作游戏中将会有一款新的赛道登场,这条赛道的加入会使许多游戏初体验者感到非常轻松的便已经操纵自如了,究竟这条赛道有何种魔力呢,其实都不是,这条赛道的特点其实就是比普通跑道相应的宽一些而已,但是对于初玩者来说就会通过简单的一段适应时间来掌握驾驶技巧。所以这条赛道的设定也是有一定道理的。

多种精美车辆供你选择!



在游戏中会收录"公路最高速传说"中的专业用 31 种车辆,相信终有一款会适合各位游戏者的品味,驾驶着自己的爱车取得胜利将是一件多么快乐的事啊。而且要向大家说的就是这次游戏中还设计了全国连网对战的模式,你可以向着全国的猛者之位挺进。这将为你带来无尽的欢乐。与原作品一样拥有急速赛车的刺激与爽快,相信这一定又会掀起一股急速赛车的热浪。

游戏的主人公依然是"藤原拓海"!

在漫画和动画以及游戏中"藤原拓海"都是本系列的重要主人公,不管从他那英俊的外表还是他内在的个性,都令人赞叹不已,这次新游戏由他继续担当主角也是在预料中的。相信又会起一股急速赛车狂潮。



全新体验

PS2 | 发售日：2003 年1月 | 类型：外星冒险 | 厂商：SCE | 媒体：DVD-COM

游戏的舞台在未来的宇宙中！

"声音"是你操纵人物前进的唯一方法！！

通过声音来发出行动指令控制游戏人物进行活动的游戏即将在明年隆重登场！！这种崭新的控制游戏方式可以说是前所未有。游戏是在深远的宇宙中，由于异常事件的发生，使得这里变成一个极为恐怖的地狱，你将要用尽一切办法从这个噩梦中逃离！！

宇宙中的旅行：2029年12月24日，经过10年的招募筹备这次豪华宇宙旅行准备起航，主人公和他的恋人成为了这次活动悬赏抽奖的幸运者。在这次 JSB 宇宙协会主办的宇宙云游活动途中突如其来的灾难降临了，在整个船内出现了大量的不知名的生化物体。会场立刻混乱成一团，在混乱中人们四处奔逃，就在这一瞬间两个人被冲散了。

语言提示专用操作器登场！

在本作中最重要的操纵工具就要算是这套手柄耳麦了。它使用主机上的 USB 接口，将使用人的声音信号转变成行动指令，并且可以通过系统使用自己的声音和言语进行对话。在这次的游戏中你身处在宇宙船内部，你将使用这套"装备"进行游戏的控制，相信会令你体验到一种另类的操纵方向。

想要轻松完成游戏，就要熟练声控系统！！

在本次的新游戏中最令人注目的就应该算是这套声音识别系统的登场使用了。在这个故事中你所扮演的主人公将身处浩瀚的宇宙中，乘坐在豪华的宇宙观光船内。在这里的一切行动都将依靠你的语言来控制，在与他人进行联络的时候或者想要取得某样东西的时候，甚至在寻求帮助的方法和揭开谜题的指示都需要你发出声音指令，这样才能使主人公作出相应的动作，令你最为不敢相信的是就连遇到敌人要准备战斗将其击倒时也是用你所发出的声音指令来操纵。当然在游戏的训练模式中也会教你怎样才是最适合的行动方式。现在一定会有人问了只靠这一种声音手段来进行游戏的操纵是否非常困难，这对于从游戏机诞生后就一直使用遥控手柄的众多游戏爱好者们来说应该是说有一定的困难的，但是对于所有游戏好手来说这应该说不算什么的，没有过不去的难关嘛。但到底这款游戏能否适应所有人这也要看你们自己了，真正的答案要靠你们自己去挖掘。

主人公的恋人丝雅卡：与主人公一同获得特别幸运奖，并登上超豪华宇宙船进行巡游，但是由于异常事件的发生，使她现在行踪不明。

游戏的进行全依赖声音的控制！！

想要在游戏中用声音控制人物行动得心应手，那就要在游戏的练习模式中自己发奋努力啦。在故事中主人公的命运全都由你的声音语言来掌握，在正常无危险的情况下，你可以将整体速度放慢，但是当遇到敌人时，你将要使用象"攻击""躲避"等词语进行操纵，没有熟练的语言控制技巧是很麻烦的。所以在练习模式中将这些指令练熟是保证你在游戏中的任何情况下处事不惊的唯一办法。

利欧

主人公的伙伴利欧：听到 SOS 求救信号后进入本船的一名少女。从外表看是一个生意气十足的人，性格刚强勇敢。但是她自己一个人在这个宇宙的真正目的是什么呢？在两位恋人分开的瞬间，主人公便意识到这是一件非同寻常的事件，他立刻向着门外走去，在整个船中寻找着恋人。在她四处寻找线索时进入了一间控制室，在监控器中以外的看到另为幸存者，随后是否要寻求她的协助呢？以后的故事将会向着何方前进呢？这都是未知数。

恐龙危机3
DINO CRISIS 3

巨大的霸王龙

X—BOX	发售日：2003 年春	类型：AVG
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD-COM

这次的战斗舞台是宇宙！与凶猛的恐龙战斗！！

“恐龙危机”系列的最大卖点一直都是在于玩家的对手是凶狠狡猾的恐龙，被史前生物从黑暗中跟踪、被突然袭击时受到的紧张感甚至使用各种枪械武器与他们战斗的爽快感更能吸引玩家，今次，CAPCOM 公司借助 XBOX 的强大机能，再次为玩家上演一场惊心动魄的战斗。



本次玩家战斗的巨大军事设施的位置，不同于前两作，被设置在黑暗的宇宙当中，在这样的一个舞台背景下，游戏系列那种混沌的世界观和壮大的战斗场面将会带给我们意想不到的新感觉。当然！今作登场的恐龙也将更加凶狠狡猾，将成为更加难缠的角色，人类于恐龙的对峙将进入白热化！

主人公
姓名：帕特里克
年龄：25 岁
身高：183CM
体重：72 公斤

本作中的主人公，隶属于制止犯罪、战争等，维护世界和平的特殊部队——SOAR。由于需要高机动速度和迅速的战斗过程，所以 SOAR 的队员都具有超强的体力和反射神经、再加上全队配备的高性能武器——フースターユニット，打造了这被称为以“高速白兵战”闻名的部队。

1 西历 2548 年遭遇异常事件！

宇宙移民船——奥滋瀑迪亚斯在和政府失去联系 300 年后突然消失。而政府为了了解事情的真相，决定派出特殊部队 SOAR 去移民船进行调查，同时也指派了救助的任务，在 SOAR 乘上探索艇后不久就找到了移民船，之后，一切噩梦般的事件将在船上——展开……

在 SOAR 队员路上移民船的同时，展现在他们眼前的是无数狰狞且强



化过的猛兽，究竟有什么事情发生在了船上呢，特殊部队决定在这种艰难的情况下展开调查活动。

巨大的恐龙来袭！！

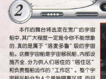


各个区域可以根据当时的状况进行形态变换，这是在开发途中决定的，相信这会有它的用处的。

来到宇宙船的内部，你会感到超现代地球的存在，所有设备都被极为光滑出色的金属质感所包围。但是就在这种将近是未来的环境中居然会有太古时代的生物“恐龙”的出现，并且在这个广阔的宇宙船中四处乱闯，你现在的任务就是将这些蛮横的生物彻底清理掉……

2 宇宙船拥有令人惊讶的宽广！

本作的舞台将选定在宽广的宇宙船中，其广大程度一定是令你不能想象的，真的是属于“洛麦多鲁”级的宇宙船。这艘宇宙船是宇宙移民船，内部设施齐全，分为供人们居住的“居住区”和负责整船运作的“工作区”。整个宇宙移民船分为 4 个单独隔离区域，而且



3 恐龙……惊险的感觉！

主人公帕特里克在这个广大的宇宙船中会遭遇到一只巨大凶猛的霸王恐龙。当你还在这个宇宙船中寻找生还者或者线索的时候，突然恐龙就会出现在你面前，在船中追赶你，你不光要解决无数的谜题还要参加随时发生的激烈战斗，想想也不是易事。还有生存在这艘船上的恐龙敌人有很多种类，你一定要抓住它们的弱点再进攻，这样才能保住命来迎接最终的怪物。

其中的难易程度只有各位玩家亲自体验过才能知晓了

NEW GAME

TV&PC

GAME



这次的“真·三国无双3”依然会采取三国顶立的时代，魏国的“曹操”同蜀国的“刘备”还有就是吴国的“孙坚”，这三位君主的势力范围便形成了这个征战的时代，三个势力的君主都想被所有人承认这才是真真正正的“无双”。

而且在游戏中还可以由你自己的喜好随意改变历史的进度，相信这就使整部游戏在娱乐性上提升颇多。在这次的新作游戏中还增加了许多崭新的设定，比如前作中的23个舞台又加入了17个崭新的战斗地点，这些舞台一定会领所有人惊叹的。还有足足50个关卡在等待着你们的挑战，这次就连游戏剧本都是前作的两倍。

PS2	发售日：2003年2月	类型：ACT
	厂商：光荣	媒体：DVD-COM

现在着名武将“周泰”向对手发出了夹胜宣言!!

现在崭新的一部“无双”战争又将缓缓登上这游戏舞台！

月英　曹仁　周泰

新添加入的3名新战士和武将的新机能!!

在“真.三国无双3”中新追加入的3名人物也同样是从3个霸主领地中出现的。他们分别是魏国的曹仁，也就是曹操的堂弟，是一名精通马术和弓术的勇将，相信一定是玩家们的首选。其次是吴国的周泰，他曾经从山贼的手中将年幼的孙权救出的另一员虎将，相信其实力也不会太差。最后是蜀国的月英，也就是诸葛亮的妻子，据说与孔明一样精通天文、地理、兵法等策，至于武艺只能在游戏中见分晓。

新型的战斗攻击武器登场!!

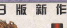
游戏中新登场的攻击战斗武器就要算是这些架桥车和冲车还有投石车等攻城兵器类了，还有投爆兵的新加入也使游戏变得趣味无限。

地　形

许多游戏中对于地形的作用一向是非常重要的。在这次作品中对于战斗的影响将会更大，所以相应会感觉游戏的难度增加了，其实只要你能善用地形就可以有效地打击敌人，而保护自己了。

同时对于众武将们的动作和技能也得到了强化。增加了更多富有个性的特技，可以通过手中的兵器发出许多类似于攻击魔法的招数，如雷电和火焰等等。也有一些武将可以通过手中的武器把敌人挑起再甩出去，而且在战斗中武将还可以将游戏中的很多障碍物都破坏掉，这样更加深真实性。

在这款新作中增加的新机能便是由游戏者自己进行创造武将进行游戏故事。你所创造出来的武将既可以是勇猛的男性将军，也可以是女性的巾帼英雄，当然你也可以使用一些特别的名字创作武将，这样的话说不定会出现特定的隐藏武将人物，相信应该是一些厉害的角色吧。





GBA	
发售日:2003 年夏	类型:A·RPG
厂商:SQUARE	媒体:卡带

充满正义感的 17 岁青年。想成为达拉斯公国的剑斗士，所以为了这个目标奋勇前进，将自己的生死赌在这次修炼的道路上。

她的族人被邪教徒所迫害。为了替族人报酬同时又想自己亲自去见识这个世界，所以单独踏上旅行道路的女剑士。

令众多游戏爱好者期待已久的“圣剑传说”系列的最新作品即将在 2003 年夏天与大家见面。这一系列已经在游戏的世界中走过了 10 余个年头，现在这个经典又让人怀念的作品即将复活。

故事介绍

万物的生命之源就是“礼节”。创造出这个世界的礼节女神已经将自己变化成千年古树的姿态进入了长眠中，其强大的力量也被封印在她手中，从此这个世界便战争不断。其中我们的主人公就准备做一个追逐“噩梦”消灭它的勇者。被卷入这场战争的主人公命运究竟会是怎样的呢？只有你用自己的双手去探知了。

圣剑中蕴藏的秘密和它所流传下来的优美传说，即将在所有人的面前再次苏醒！

相信提起“圣剑传说”这部游戏凡是资格稍微深一些的人一定会有非常大的感动吧。确实当初在 GB 上刚一推出的时候令许多游戏爱好者为之一动，当然在那个时代不会有精美的游戏画面和动人的音乐音效，但是它之所以吸引众多游戏玩家对它的忠爱，那便是它独特的操纵方式和精彩的故事情节，到现在所有喜爱这款游戏的人还不能忘记当时这款游戏的简单画面和单调音效陪伴我们走过的那段时光，当时真是觉得这就是经典中的经典了。

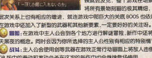
现在这款拥有超人气的经典 A.RPG 游戏最新作品已经决定在 2003 年夏天与大家隆重见面，从现在开始应该耐心等待了。本作自从 91 年发售 GOME BOY 版“圣剑传说”后，也已经过了这么多年，这次推出的新作品可以说是那部游戏的移植作品，整个游戏的主线不会有非常大的改变，只是在游戏画面和音乐效果上有了一个非常大的飞跃，但这足以令所有当初喜爱这部游戏的玩家再次用另一种方式感受这片故事带给我们的感动。顺便说一下这次 GBA 版的新作中已经不是一位主角的时代了，可以进行主人公性别的选择。而且游戏的视点也想当初作品一样，是非常令人怀念的。下面就请各位自己去感受吧。



游戏中的主人公將会有怎样的冒险在等待他！



在这次的游戏介绍中你将通过游戏的画面了解到这款新作与黑白版的差别究竟会有多大，不光是在色彩上。不可否认新作在游戏画面上拥有独特的色彩，但是当你仔细观看画面的时候就会发觉，整个游戏在场景画面中将所有景物刻画的极其精细，并且在层次关系上也有相应的增进，就连游戏中那巨大的关底 BOOS 也依然存在。在游戏中还加入了新型的武器和其他新要素，一定要好好的关注呀。



冒险: 在游戏中主人公会到各个地方进行解谜冒险，新作中还将加入白天黑夜的概念。同时会因为你所选择的主人公性别有相应的特别情节发生。

战斗: 主人公会使用剑等武器在游戏正常行动画面上将敌人击倒。而在 GB 版中的滑动和发动必杀在这次的新作中也会继续登场使用。

BOOS 战: 在 GB 版的“圣剑传说”中就已经出现过的巨大关底 BOOS“巨型毒花植物”。它具有极高的活动能力，并且防御能力也很高，是一个极附魄力的对手。这次介绍的战斗画面，是在阴暗的森林中，主人公与这只巨大的植物进行战斗，从表面看就已经是非常令人倒退几步了，要想了解它真正的实力还要关注下次的介绍。



NEW GAME

TV&PC

狂野沙滩排球



X-BOX	发售日:未定	媒体:DVD-COM
	厂商:Simon & Schuster	类型:SPG

Simon & Schuster 正式将其制作的性感沙滩排球定名为《Outlaw Volleyball: Spike or Die》,游戏的卖点当然就是那些性感暴露的女性选手了。

该作预定于明年春季发售,目前还没有 XBOX 外其它机种的相应开发计划。

游戏特色

游戏中有 10 个场地和 16 位可选角色并将支持 XBOX LIVE 在线对战或下载相关资料。游戏中包括 5 种模式,分别为街机模式、巡游模式、表演模式、练习模式和 XBOX LIVE 模式。其中巡游模式里,玩家将会面对 10 个场地中的 50 场比赛,而在刚开始只能从五位选手中选择,而随着游戏的展开将会出现新的角色和新的训练方式等。而训练模式是提高选手并提高其相应属性的小游戏;在游戏的操作方面则会非常的简单实用,与其前作《Outlaw Golf》相同,仅用几个最简单的键位就可以做出很华丽的动作了。

蔚蓝的海滩与迷人的大海,阳光沙滩动感男女便构成了这款出色的作品,相信这种亮丽的景色是这里的一道独特风光!!

角色设定

在角色方面分为男性和女性,由于对应机种为 XBOX 在画面方面相当优秀,在女性角色的刻画上比起 TECMO 的《死或生沙滩排球》也是不遑多让。在游戏中每个角色将会有不同的装备,同一选手有三套可选服装,虽然少了一点,不过真的是非常的暴露哦!

炎热的海滩上众多泳装男女,在快乐的运动着,你不想也加入其中吗?



游戏的3位主要人物全部已露真身!!自己的过去拥有很多谜的女剑士"帕伊"登场!!

在前次的介绍中就已经向大家说明过，这次的故事将围绕3位女性主人公的新一次冒险展开。这次将要向大家介绍的便是3人中最后一位女性角色，而且她也是第一次登上"FF"系列的舞台，那就是这位年轻美丽的小姐"帕伊(Pine)"，她本身充满了谜，对于她的过去无人知晓。她加入尤娜的少女团究竟是什么目的呢？估计会跟她的过去有关系吧。

战斗中变身的少女们更加迷人!!

相信从游戏的女性主人公外表就可以看出她们最为擅长的能力是什么了，但是在这里还要向必要向大家说明一下，这样所有喜爱这款游戏的玩家都可以将她们的长处展现出来，并且可以在战斗时作出相应的战术安排。

手持双枪的尤娜是可以看出最擅长的是属于远距离攻击战。通过连续的双枪攻击就可以延长敌人靠近的时间，从而使咏唱魔法的时间就增长了，随后就可以发动变身模式了。使用大剑进行攻击的女剑士帕伊，其攻击力和防御力都非常优秀，而且可以使用令敌人防御力降低的剑技。但对于使用魔法和进行魔法防御能力就比较偏低。至于活泼少女琉克呢，她虽然在攻击力和魔法力上都比较低，但是在速度上却极快无比，通常只能进行一轮攻击的时候，她就可以进行两次出手。另外要告诉大家的是在这次新的游戏系统中依然会保留转职这一项熟悉的系统，与前作唯一不同的是，游戏者必须先要取得一个名叫"Dress Sphere"的道具，这样就可以在战斗中改变自己的外型装扮。这时你所变身的人物也会发挥相应的技能，这样会令游戏更加的有趣。

帕伊：手持一把大剑的18岁女剑士，虽然加入尤娜的少女团，但是对于她的过去没有人清楚，而自己也对于过去从不提起，是一个神秘的少女，但是相信这是有她的苦衷的，一定有令她不愿想起往事，所以才不能多说。至于在游戏中的能力，从她手中的那柄大剑就可以看出了，一定会是非常得力的助手。

少女们这次新旅行中会遇到令人怀念的画面?

在少女们的这次新的冒险中会到很多的地方，在这里你也许会遇见令你非常怀念的画面。究竟是什么呢，那还用猜吗，一定是久违的老朋友了。在"FF-X"世界中的伙伴，都已经有了属于自己的一片居地，但是现在你会再次见到他们。比如美女黑魔法师"LuLu"已经同水球选手"Wakka"结婚，并怀有身孕。而Ronso族的枪法大师"兽人Kimar"现在已经是Ronso族的长老了。相信这些一定会勾起你对前作的种种往事。



PS2	发售日：2003 年春	类型：RPG
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD-ROM

第2次スーパーロボット大戦α

相信这部经典的机器人战斗 RPG 是众多动漫迷们的志爱，而即将要推出的这部崭新续作会掀起令一场狂潮。所以我们会连续刊登，将最新的情报告知大家。

勇者王 GAOGAIGAR

现任 GGG 的机动队长，搭乘狮子王凯并由三部机体组合而成的勇者王，拥有非常巨大的破坏力，相信是你最勇猛的战士之一了。

在“α 外传”发售后的617天后

故事简介： 迷一样的机械生命体团向着地球进发，准备强占地球。而在地球上 GGG 队也已经作好誓死守护地球的准备。游戏就是描写这场激烈的攻防战争，同时诞生守护地球的勇者。这场热斗即将展开，结果如何就要看各位游戏者了。

◀狮子王“凯”所发出的超必杀攻击可令一切敌人闻风丧胆，相信会是你的的王牌之一。

游戏介绍 打破了长时间的沉默，只有“机器人”的世界“机器人大战 α”的正统续篇即将登场。现在将对于游戏中的新添加角色进行初步介绍，并且对于游戏中的战斗系统和精美的画面特别报道。其精美的画面真的令人折服!!

▶为了保卫我们这个地球所有正义的战士都将自己的生命置之度外，使用自身最强有力的必杀攻击将所有敌人一举歼灭，获得最终的胜利。

海盗机动战士

这架神勇的机动战士便是经典动画[机动战士 F91]故事发生后的机体。它继承了前一代机体的高性能，同时又有所创新。原本是宇宙海盗的它为了援救地球的存亡也加入了战斗中，为了自己内心的正义战斗着。顺便说一句它的型号是“F97”。

在精美的舞台中上演一场华丽的战斗！

正如大家所看到的，在这作游戏中的各种画面都可称的上精美无比，特别是战斗中发动攻击画面，那更是精细而又生动。而且发动攻击的机体在细微变化上也很明显，相信只有大家亲自体验过才能感受的到吧。



布雷恩巴瓦德

手持一把长枪的它相信是以无比精准的枪法见长的。虽然对于它的其他能力还不太了解，但是从它那装甲的设计构造来看，应该是属于快速运动型的；到底它会带给我们什么样的帮助呢，不如自己去亲自体验一下。

▶曾在这一系列游戏中多次登场的大空魔龙机体受到众多人的喜爱，本次又将隆重登场！

大空魔龙（ガイキング）

见到如此熟悉的角色相信大家已经不用我多介绍了。这个角色不光在动画界很有名气，在游戏界也已经闯荡多年了。它所到之处真可以用欢呼声所代替，可想它在众多人心中的地位有多高了。这次就请各位拥护者继续操纵这部机体在战场上奋勇杀敌吧。

▼无敌的旋风给敌人以致命的一击

钢铁的救世主又将再次降临！！

拥有4个高低差变换的“α”，可根据你的喜好选择画面角度

在游戏中移动是关系到整盘战斗胜利的关键，所以必须拥有鸟瞰全局的视点，但是要观察到每部机体又需要近视点，这就是这个系统应当重视的原因。而在这部准备推出的新作中就已经加入了该系统。可由游戏操作者进行自由调节，既可旋转又可自由缩放。

▶游戏的战略画面可进行自由旋转。

在游戏的战斗中得到强化的地方不在少数，而最能令大家直接观看到的就要算战斗必杀了。以现在的画面再倒退数年都是不能想象的，真可以用宏伟壮观来形容。

▶如闪电般的必杀攻击技细致的展现在我们面前，相信这就是这款新游戏带给我们的新感受。

钢铁席库（ジーグ）

看到这部机体相信会有很多的人对它比较陌生，其原因很简单，是因为它出生的年代比较早，而且又不太出名，所以对它比较生疏。从外表看它没有华丽的装甲，也没有强大的火力，但不要因此小看它，在它腹部的圆形就是它最强有力的武器，相信在战斗中会是一个不错的帮手。

精彩的故事与动感的画面！！

这部游戏虽然已经在本刊物上介绍了多期，但是由于这篇游戏的期待值和受欢迎度已经超出我们的预测，所以我们决定对于这款游戏的每一个新的情报都以最快的速度公布给广大的游戏爱好者。希望能让这款游戏的忠实拥护者得到满意的情报。下面就将对于这款游戏的最新情报向大家公开。其中包括游戏中女性角色的攻击方式和移动特点，还有要向大家介绍的就是这次游戏的主要舞台德玛利岛及部分场景。请大家耐心观看。



露希娅（Lucia）：在这部新作游戏中初次登场的角色，也将加入这场魔界的战斗，并担任解救人类的英雄一职。她出现在这次游戏的主要舞台“德玛利岛”上，她是负责守护这座岛屿的“守护之手”一族的后代，继承了前一辈的使命，继续守护这座岛。她从小练习武功剑术，最拿手的就是她手中的两柄奇特的利剑和敏捷的体术，利用迅速的移动和纯熟的技巧将敌人击败。

露希娅的攻击与移动彻底解说！

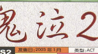
攻击——利用高强的体术和剑术使出的连续技！！



第一“斩”：两柄剑的强力攻击将恶魔击倒。露希娅所使用灵巧的剑可使用出多种强力的连续技，可针对一只恶魔进行连续攻击。当两柄剑使用出连续攻击技时就连恶魔都没有还手之力了，应该说是会令操纵者体验到无比的爽快感。

第二“踢”：拥有华丽效果的足技。露希娅的





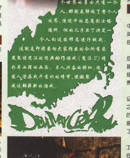
鬼泣2

PS2	发售日：2003年1月	类型：ACT
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD-COMX2



整个世界在摇摆不定，真正的拯救活动将从这里开始！！这场魔界战争的火焰已经燃起，能拯救这个世界的勇士只有一个人，那就是解救了整个人间界，传说中的恶魔剑士塔德科，他的儿子旦丁决定一个人向这般邪恶进行挑战。

这就是即将要向大家推出的令所有恶魔鬼怪哭泣的经典动作游戏《鬼泣2》精彩并血腥的画面、另人兴奋的操纵、激发人潜在战斗意识的情节，使凝聚成这部崭新的游戏。





体术就是一种使用腿部进行攻击的技巧。当武器使用完毕和敌人浮在空中时便可以使用她丰富的腿部技术，也可说这是一种浮空技，如果将这些技巧练成时，在游戏中将如获重宝，战斗起来一定会轻松自如。

第三“投”：拥有远距离的投掷系统。当你的敌人在离你还有段距离的时候，你便可以使用短剑向敌人投掷过去，这也是一种非常有效的攻击方法。但现在就更为详细的情报还不清楚，不过这种攻击对于中远距离的敌人是非常必要的。

移动——移动能力非同一般！！



第一“跳”：露希娅拥有超人一般的跳跃力。在这次新游戏设定中，露希娅一旦拥有恶魔之血的力量，就会发挥出超人的跳跃力，不论是单体的跳跃高度还是空中跳跃的段数都将增加，并且还会向后翻转躲避敌人的攻击。

第二“走”：可拥有2段的墙壁行走能力。游戏的主角可以在墙壁上行走这也是在这次新游戏中第一次加入的。当你被一群敌人包围后，可以跳上墙壁逃走，这是在前部作品中没有的。在这里不光是用于脱出使用，还可以向更高的场所进行移动，真是比较方便的设计。

战斗的舞台将设在德玛利岛

拥有较现代感觉的街道：在这座岛上的遗迹中，拥有一处较现代的场景，看起来就像80年代的英国长街，在这里将会有一个巨大的恶魔在等待着你的到来。

古代街道的残破遗迹：中世纪的古老建筑各位应该并不陌生吧，在前作中已经是常见了。在这里建筑的构造是拥有狭窄的道路确有广大的水路网络，在坐的大家一定不要迷路，不然会浪费很多宝贵的时间，所以在这里一定要多加注意才行。

异形之神睡眠大地的遗迹群：在这座岛上最能记载它历史的就是这座遗迹群。在这里沉眠着异形之神，所以在这里总是飘着浓重的雾气。现在可恶的乌罗泊络斯公司正在对岛内的古代遗迹进行挖掘，并调查研究。为了守护这座岛，主角向公司发动了突击。

工厂地带：直属于乌罗泊络斯公司的一间大型工厂。同样受到前作的现代风气影响，进行开发，但在开发的途中被放置了，现在到处被不祥的雾气团所包围，充满了危险。在这里将有多种机械敌人登场，令人比较头疼。





樱大战热血潮涌

PS2	发售日:2003年2月	类型:AVG
	厂商:SEGA	媒体:DVD-COM

连续的报道为的是能更快的将游戏的最新近况转告给大家，这次又将令广大“樱大战”迷们感受一次这款新作带给我们的新一轮“攻击”。之后的事情就请各位自己欣赏了。

盛华的姪!!这就是PS2版的华击团!!

当奏着华击团[ゲキテイ]的歌声，大家将看到PS2版的[樱花大战]绽绽的登场!这次将是这一系列作品初次登上PS2主机的领域，这在世嘉主机当红的时代不可想象的，所以应该也是一种突破吧。由于借助PS2主机的机能，可将樱大战的画面及所有游戏中的CG动画影象提升，并且在游戏中还会加入新的情节，所以说这是一部与前作完全不同的“最新作”。故事发生的时代依然是那个虚构幻想的太正时期的东京，在这个舞台上为消灭邪恶守护帝都的6名“钢铁般的少女”们所在的帝国华击团将又一次成为冲击这股恶势力的先行者。华丽并且极富魅力的一作又将新鲜出世!!



▶从画面上就可以看出这次将“樱大战”翻新后的画面效果已经超出了最初的“樱大战1”，从当时那个时代一直拥护本作游戏的人们会非常高兴这一作游戏能制作成这种程度。

战火中的少女们显得格外的强!!

太正浪漫时代的帝都，在这个和平年代，守护这里和平的便是“帝国华击团”的人们。这个游戏就是描写他们的活跃生活的AVG类游戏。改良自“樱花大战”第一部的这款新作，是通过现在最新的技术再次制作成的，已经得到了大幅度的进化，最为突出的便是游戏的战斗场景。现在我们就将详细介绍游戏中的几个重要战斗模式。

战斗模式“ARMS”的魅力，彻底解说!!

在以往的游戏中基本流程都是运用这一系列的传统游戏模式AVG系统来进行故事的前进，而当敌人向我们守护的帝都发动进攻时，游戏就会从AVG模式转变为SLG的战争模式，相信樱大战的老玩家一定非常清楚了吧，从土星版的“1”便是如此。而这次将把这一系统彻底废除，而被一种新的战斗系统所代替，其名字就叫“ARMS”系统，它是一个相对前系统比较独立的设置。所以这次的“樱花大战”游戏的战斗将彻底改变。现在就将这个新系统详细的介绍给大家。



“ARMS系统”的特征详细讲解

第一基本的移动操作：在战斗中你可以将周围的情况看的一清二楚，因为这次游戏中的光武可以做360度的自由转动，同时还可以对应移动使用。但有一点要强调的就是，由于机体的自由度较大，所以相对比较灵活，在操纵机体移动或方向位置时一定要相当细致，这样才能通过这个特性在有限的数值内攻击更多的敌人。

第二“ARMS系统”自由移动范围：光武的移动和攻击需要“ARMS”数值的消耗，当数值变为“0”时便停止行动，这样顺序进行控制所有机体。只要掌握了这个性质就可组成行动小组进行轮流攻击。大致的攻击方式是“离近敌人一攻击敌人一撤离敌人”，这样能更为有效的消灭敌人。

使用多彩的攻击将敌人战败!

特殊攻击：当使用通常攻击时，连续点击圆圈键，最多可出现5次连续攻击，当除了连续按动5连击外还可以配合其他键使出不同的特殊攻击。

协力攻击：通常攻击只有4种方式，但是当我方达到一定条件便可发动“协力攻击”。其实发动的条件很简单，只要是敌人步入你多台机体的攻击范围，与大神信赖度高的人便会发动协力攻击。

友情协助：当我方人员受到攻击时，大神一郎便会使用太刀将敌人的攻击阻止。这个模式一经发动便可强制使敌人的行动终止，发生的条件除了是在敌人攻击时外与协力攻击一样。

自由的神秘战术将带给我们无限快乐!!



当战斗进行时便会采用新的战斗系统，当然还会使用传统的观察画面方式。但操纵光武的感觉就完全不同啦，好象有点ACT的感觉，可以自由移动位置，但同样光武的行动力也是会用移动数值来表示的，这就是“ARMS系统”，当这个数值变为“0”之后就会停止活动等待下轮，这样操纵你的队员顺序进行活动。可以由你自己指定战略战术进行战斗，拥有非常高的自由度，相信其格调也会提升不少吧。



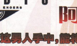
主人公 拉欧

ANUBIS™ ZONE OF THE ENDERS 阿努比斯

PS2	发售日:2003 年 2 月	类型:ACT
	厂商:KONAMI	媒体:DVD-COM

全人类的命运把握在这男人手中，能将这场战斗结束吗?







连续的报道原因在于精彩的游戏本身。虽经过多次介绍但依然不能令中国游戏玩家满意，所以对于这款游戏又将进行更深一步的报道。这款游戏已经开发了 90%以上，相信会如期完成。游戏的战斗画面比前作已经有了很大的改变，完全取消了那种消极的战斗立场。击倒敌人时的爽快感已经在游戏中得到极大的强化，与前作完全不同。

自由的在空中飞翔和将一切邪恶的敌人消灭时的快感融合出本部作品，相信所有动作游戏爱好者们一定会对这款游戏爱不释手的。在游戏中的那种激烈战斗场面和在浩瀚的天空中自由的飞翔感觉是无法用简单的话语能形容的出的。本次监督村田先生将对于最新情报进行一次大公开。尽情观赏!!

新机体和新敌人合人震惊!!



这次的主人公由于其自身的能力，注定会成为所有登场人物的焦点和主要介绍情报者。对于这次，我们将介绍前作主人公的新机体，并且做一次详细介绍。而且还会有几架新敌人登场，与前作同样都是变形战机。值得一提的是敌人的战机都会有所增强，相信看到这样的敌人你一定会惊讶的。但对于战斗的爽快感也一定会令你满意的。



新添加的多种敌人，在这次的故事中，敌人的机器种类也将增多，并且比前作的性能更加完善，可说是强敌如林。由于敌人的种类不同所以攻击的方式也将有大的区别，相信亲自体验过后就会了解。在前作中弱小的少年拉欧经过两年的岁月，已经成长为一名出色的战士登场了。他驾驶的飞行形态人型自由变换机械战士，拥有非常高的战斗能力，是这个世界唯一的希望。

基本故事情节

22 世纪的时候，人类的居住圈已经延伸到火星上。在这个星球中的火星军事政权已经被指挥官诺曼所控制，由于他已经拥有了新型的战斗机器“阿努比斯”，所以他便使用压倒性的战争势力从火星向地球发动了进攻，期望以武力压制使全地球屈服，实现独裁的统治道路的开始。他亲自驾驶机体担任作战的指挥官，诺曼驾驶着最强的战斗机体“阿努比斯”向着地球侧面的联合宇宙军发动猛烈的攻击，并且诺曼军已经制作出不落的军事要塞，目前正在向这里逼近，联合宇宙军已经陷入即将被毁灭的状态下，事态非常紧急。

与此同时在遥远木星的卫星上正处于采冰作业时发现有强烈的异常能量反应，众人立即展开挖掘活动，展现在众人眼前的竟是一架巨大型兵器机器人，这部名叫“吉朴德”的机体的觉醒令众人非常惊讶，这部机体就是阻止诺曼军支配宇宙的唯一希望，随后被唤醒的机体向过去发出呼唤，随后一名男子被火焰覆盖着降落在这个卫星上，这就是本作中的男主角拉欧。果然，他驾驶着机体向着最后胜负的方向前进。决战的时刻到了，与火星人战斗将赌上人类存亡，这个壮绝的战争拉开了序幕……

斩、击、掴…是帕夫拉幕军的前进法宝!!

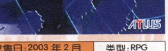
在游戏中的主要三种攻击防御技便是由主人公操纵的机体所完成的，通过使用这些多彩的技艺，来完成战胜敌人取得最终胜利的目标。

击 当有众多敌人将你包围时，在通常的战斗中你只能等待被攻击，之后寻找机会逃离，但你那时已经是伤痕累累了，所以在本作中所要作的只是发动分散攻击，这样就可以同时击中多个敌人。这里的攻击准确取决于你的耐久率，当耐久率高时，就可将敌人击毁，是非常实用的攻击方式。

斩 在对于单机决斗式的战斗中，能拥有最大攻击威力的便是“斩”了，通常是采取近战方式比较实用。所以连续斩就发挥其用处了，当对敌人发动时最大可以使用 4 段的连续斩，操纵的方法是与地面战斗一样的，但还要各位自己练习后才能运用自如。



掴 这个技艺在前作中已经出现，主要的功能是将敌人的部分攻击弹回，既可作为防御又可进行攻击。在将敌人的攻击弹开时还可以使用武器进行反击，相信是众游戏玩家的必修技艺。



PS2 发售日：2003 年 2 月 类型：RPG
厂商：ATLUS 媒体：DVD-COM

这个世界上的人类已经出现许多被恶魔化，难道人类就这样便会灭亡吗？继续这样发展的世界究竟会有什么样的结果在等待着？现在任何人都无法预测自己的未来，难道只能维持现状，只有不断的为自己心中的希望而努力才能有所改变。



这个神秘的游戏世界将由这名少年来探知。相信就算是再危险的环境他也会沉着应付，这个男孩最后能否将整个神秘世界解放呢？











这位少年最终的目的究竟要达到什么世界!?

200X 年的东京。主人公是都内高校里的一名普通学生。某日，因为他的教师因病住院，所以同几位朋友一同看望。在向医院前进的地铁中，少年看到了不可思议的梦境，在梦里显示世界已经濒临结束，主人公必须在一切结束前拯救这个世界。来到医院中，竟然出现同梦中一样的启示。冒险从这时已经开始了。

游戏中主人公的两位最好搭档



在游戏中主人公会遇到很多难题，而并不是所有难题都是能个人解决的，这时候就需要伙伴来进行帮助。这两位就是其中的人物。

拥有恶魔力量的结晶体"玛卡塔麻"

谜的现象出现，整个东京已经成为了恶魔的繁殖地，相信这种地方完全可以用邪恶世界来形容。发生了这样许多的事情，以前居住在这里的人已经远走他乡，这里现在不是人类生存的地方了。

主人公由于整个身体已经被恶魔化，才能在这个妖魔的世界中继续生存。但是要想维持恶魔化留下的身体就要依靠拥有恶魔力量寄宿的结晶体 "玛卡塔麻" 的帮助。并使其全身拥有恶魔一样的力量，这样在与众多恶魔们战斗时才能有实力。但是只有你自己与这些恶魔们战斗是不成的，你还需要拥有强大力量的恶魔和拥有强力魔法的恶魔来协助你取得胜利。你本身已经拥有操纵强大魔法的能力，只要你在与恶魔战斗的时候使用你的特殊能力 "仲魔" 说服对方加入你，与你一同战斗，就可以将他收入手下，为你效力，这样再遇到战斗时，这些恶魔便可以帮助你进行攻击，使你自己处于后方领导地位。游戏不是单凭双手就可以进行的，还需要的就是各种武器和装备品。通过使用不同的装备可以达到许多响应的效果，再配上强力的帮手们的协作，你一定会在这场与恶魔的战斗中体会到无尽的乐趣。

街道已面目全非，可说是"颠倒之街"!!

这个世界的最大变化那就要算是这个城市的房屋和街道了。真可以说是变化的令人无法想象，一般游戏中的街道最多是以凌乱无章来形容便可以了，但是在这里已经不能用这些词语了，从表面看上去这里与正常的街道没什么两样，可是仔细看就会发现这是一个随时颠倒的街市，这些都是东京非常有名的繁华街市。当你进入到其中时便会发生变化，而且还会出现特定属性攻击非常强的恶魔，与其战斗是比较有难度的，同时最大的特点是房间会上下反转，真是奇妙呢。

少年在现实世界中的"白昼梦"

少年在地下铁的车中竟然看到了梦境，在梦中出现了一位少女。预言在另一个世界中将要发生奇异事件，随后那个世界就发生了改变，少女发出死亡的语言。他所看到的身姿难道只是一场梦吗？只是他的想象吗？

星海3

PS2 | 发售日：2003年春 | 类型：RPG
厂商：ENIS | 媒体：DVD-COM

自从这款游戏被首度曝光公布以来已经有一段时间没有对这款“星之海洋3”的最新情报进行报道了，这次我们将这部已经延期许久的游戏最新情报进行报道。在这部游戏中由于延期的关系所以游戏开发商对于这款游戏又进行了改动，除了添加了新的人物还在整个故事情节和游戏系统上作了一点改动，相信会让原来改动拥有一个相当大的改变。下面就这个游戏的内容作一个较详细的介绍。

“星之海洋3”的核心内容已经有所改变，但一定会更吸引众人的目光！！

当游戏中的英雄们在战场上使用自己最得意的必杀攻击技时，整个战斗画面就会被华丽多彩的攻击效果所包围，相信这会令众多喜欢精彩华丽画面效果的游戏玩家们满意了，当然观看到这种华丽的场面也需要付出一点小小的代价的，那就是你的MP数值，不过为了能看到这么优美的画面也是值得的。相信这些精美的画面会是大家最为注目的一个闪亮点。

布伊德同他的伙伴们的冒险，将来到另外的一个星球上继续进行！！

在这次的冒险中主角布伊德同他的伙伴们将来到一个神秘的惑星上。在这个惑星上主人公们会遇到很多问题，同样也会认识更多的朋友的。

在这个世界中会有两个王国存在，而且是初次登场，下面就这两个王国作一个详细的介绍。

席芭慈王国

拥有温暖肥沃的土地，一个美丽的地方。全国上下都信仰宗教，可以说是个宗教国家。又有“圣王国”的称号，这里大多数都是女性，由一位宗教中的圣女担任女王，统治着整个席芭慈王国。

塔依娜芙： 行动隐秘的一个女性，奈露的直属手下。潜入到敌人的底盘主要进行敌人情报的收集工作。在奈露的直属手下中她是属于个人战斗力最为强的，所以一般会担任影武者的任务，就象这种类似的任务也多是由她来执行。而且她收集的情报多数比较准确。

克蕾雅一拉芘芭多： 担任席芭慈军的总指挥的一名女性。率领着奈露国家的最精锐部队，她从幼年起就已经正式加入了军队。与奈露大人一样有极大的责任感，完成任务的意识非常的强。在战斗中使用两柄长剑，随时准备为自己的国家奉献出一切。

布琳： 与塔依娜芙一样，是奈露的直属的秘密手下。由于在执行任务时与塔依娜芙的行动方式有所不同，但是在她们的周围总被一层迷雾所包围。此人的政治的判断能力和指挥能力极为优秀。但由于他所执行的任务特殊性，所以周围的人对于他所说的话并不是完全相信，但本人的却极赋能力。

（上图由左及右依次是塔依娜芙，克蕾雅一拉芘芭多，布琳。）

阿利古里布王国

（右图由左及右依次是武鲁塔伯爵，阿卢贝路，瓯库斯公爵。）

被称作白雪覆盖的地方，位于山岳地带位置的军事大国阿利古里布王国。这个国家拥有最值得夸耀的轻骑兵马队“风雷”和重骑士队“漆黑”还有强袭食兵队“疾风”这三位军团勇者。本来非常和平的这里遇到一件恐怖的事情，那就是这里的气候突然变的非常寒冷，土地已经无法耕种。这个国家的土地环境已经非常严峻了。

武鲁塔伯爵： 担任“风雷”团长的武鲁塔伯爵现在正在担任整个城市的治理工作，可以说他现在是整个城堡的管家。他可称的上是阿利古里布王国从古至今最大的忠臣，此人从外表看是一个不起眼的老者但是他是一名非常厉害角色，不光在武力上在战略战术上也是不可一世的。

阿卢贝路： 这个人便是这3军武将的最高领导人，也就是这个国家的国王自身约束着“漆黑”的实力者。通常别人都称阿卢贝路为“歪”，相信是有他们得原因的。阿卢贝路使用特使的刀剑进行战斗，就其自身的实力之强是在这个世界中都知名的，本人曾经说过要和瓯库斯公爵来一场对抗战。

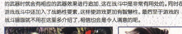
瓯库斯公爵： 拥有疾风称号的人。现在阿利古里布王国的国王阿卢贝路的13世叔父。其实力可以说是整个王国中的最强，本人对于这个骑士之名非常轻视，不会因为胜利去不择手段，应该属于心地正直的一个人。自己唯一的愿望就是令整个国家的人民都过上幸福生活。



妖精战士—精灵的黄昏

新的游戏系统加入，使游戏更加多彩!!

本作游戏中加入了多个崭新的游戏要素，在这里先简单介绍一下关于战斗的追加。游戏在战斗中加入的最为明显的系统就是“支援攻击”，这是在战斗时单人发动攻击后选择加入支援，其他同伴就会同你一起出手攻击，这在战斗能力上是有非常大的影响。还有就是关于武器的属性使用，当你装配上与你相同属性的武器时就会有相应的武器效果进行追加，这在战斗中是非常有用处的。同时在游戏战斗中还加入了战略性要素，这样使游戏更加有智慧性。最后至于游戏的战斗画面就不用在这里多介绍了，相信也会是令人满意的吧。





光と音のRPG

Arc the Lad

アークザラッド 精霊の黄昏

PS2	发售日：2003 年 2 月	类型：RPG
	厂商：SCE	媒体：CD-COM

人类和魔族都有主人公存在的 RPG 游戏即将登场!!

这个故事是将人类和魔族等多个种族同时混合在一个世界舞台上进行战斗的 RPG 作品。游戏是分种族进行故事的发展，两个种族的物语将采取共同发展的方式，将两个人物视点同时进行。这次就将这款游戏的最新情报展现给大家。



两位不同种族的主人公

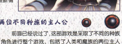


前面已经说过了，这部游戏是采取了不同的种族角色进行整个游戏，包括了人类和魔族的两位主人公。下面我们就人类和魔族的两个主人公进行简单的介绍。

卡古：拉库纳斯大陆上尼德里王国尤贝鲁村庄居住的主人公。旧尼德里王室的后裔。是一名充满勇气和实力的少年，使用最擅长的一柄长剑。

达库：德拉克族勇士的儿子。曾经担任老妖女基多的手下，现在最大的愿望是将魔族统一，并且向着霸王的目标前进。是一个不可小看的人物。

人类和魔族的战争正在继续!





在这个世界中人类维持生活最重要的东西又称“生命线”的物质就是“精灵石”了。独裁军事国家德鲁斯巴路多帝国同魔族一直为了这种物质在进行着战争。原因是这种“精灵石”拥有魔力之源，这是魔族必须的物质，所以要进行侵略和抢夺，而人类为了守护这种资源也发起了保卫战。这就是两个种族战争的原因，但是最终的结果会是怎样呢？一切不得而知。

这个“妖精”世界的大陆介绍!

本作中的这个妖精的时代已经是前部作品的 1000 年以后了，但是依然会继承妖精这条主线的。这次故事的舞台因为长久以来地壳的变动，所以引起了地形的变化，这次的主要舞台共分为 4 块大陆，现在就为大家对于这几块大陆进行介绍。

阿德内度大陆：现在已经被魔族支配的大陆，名声很差，是和魔族进行交易的场所。这里依然会有城市和街道，魔族利用人类废弃建筑物生活。

阿鲁德大陆：主人公达库所居住的大陆。这里虽然也有城市但被异型的植物所覆盖。人类和魔族的战斗时常发生的地方，大陆北侧居住着魔族而南侧居住着人类。



拉库纳斯大陆：卡古所居住的国家便在这片大陆上，地点位于世界的中心。同样是人类和魔族抗争的地方，东侧是魔族，西侧是人类。

巴露席奴大陆：现是“精灵之国”的一座岛屿。在地壳变动时地形变化最小的大陆。由于这里是德鲁斯巴路多帝国的据点，所以魔族正在减少。这里的领土也最为广阔。

新的“飞空艇”和“精灵”的隆重登场!!

在游戏中除了战斗系统还会有新的“飞空艇”和“精灵”登场，相信一定会对你有莫大的帮助。





新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期 游戏 厂商 类型 售价(日元)

2月13日 潜艇猎人 （PSone Books） LG 胜利 1800
2月20日 TOKOTOKO 纷争～地球争夺！～PUZ MEDIA 3800
2月27日 天使之尾 ADV BANDAI 6800

PLAYSTATION 2

2月6日 MONSTER BASS SLG KONAMI 6800
过激职业摔交 4SPT ユークス 6800
与犬嬉戏 ~dogstation~麦克同捆版本 ETC KONAMI 6800
彩京 冲锋！ 温泉桌球!! SPT 彩京 2800
与犬嬉戏 ~dogstation~ ETC KONAMI 4800
2月13日 维纳斯与布雷布司～魔女与女神的毁灭预言限定版 RPG NAMCO 9800
DEKAVOICE AVG SCE 5800
DEKAVOICE USB 麦克同捆版 AVG SCE 7980
戏剧 ETC SCE 5800
戏剧 USB 麦克同捆版 ETC SCE 7980
LORD OF THE RING2 双塔奇谋 BOX（限定版） RPG EA 9800
LORD OF THE RING2 双塔奇谋 RPG EA 6800
维纳斯与布雷布司～魔女与女神的毁灭预言 RPG NAMCO 6800
职业棒球创造会 2 SLG SEGA 6800
阿奴比斯 ZONE OF THE ENDERS ACT NAMCO 6800
J. LEAGUE TACTICS MANAGER SLG SAMMY 6800
GUNSURVIVOR4 BIOHAZARD HEROS NEVER DIE STG CAPCOM 6800
龙珠 Z ACT BANDAI 6800
GUNSURVIVOR4 BIOHAZARD HEROS NEVER DIE（光枪同捆版） STG CAPCOM 9800
Z.O.E.A-AVG KONAMI 2800
2月20日 FORMULA ONE 2002 RAC SCE 5800
魁!!クロマティ高校 TAB デジキューブ 4800
PRIDE SPT CAPCOM 6800
机动战士高达吉恩的野望吉恩独立战争记攻略指令书 ETC BANDAI 3800
2月27日 街道驾驶～日光·榛名·六甲·箱根～ RAC 元气 6800
Iris AVG KID 6800
SIMPLE 2000 极限系列 Vol.6 SPT D3PULISHER 2000
SIMPLE 2000 系列 Vol.21 THE 美少女 RPG~MoonLightTale~ S·RPG D3PULISHER 2000
时间分解～时空侵略者～ STG ADRESS 6800
MotoGP3 RAC NAMCO 6800
星之海洋 Till the End of Time RPG ENIX 7800
樱大战～热血如潮～AVG SEGA 6800
BUS LANDING3 SPT SAMMY 6800
外星生物 X episode II（暂名） ACT KONAMI 6800
ポップンミュージックベストヒッツ! SLG KONAMI 5800
樱大战～热血如潮～初回限定版 AVG SEGA 9800
人鱼～禁断之宠物～<完全版>SLG D3PULISHER 7800
Iris 初回限定版 AVG KID 7800
2月下旬 真·三国无双 3 ACT 光荣 6800
2月月末 Guardian Angel AVG データム·ポリスタ 6800
2月 はっぴぃぶりーでぃんぐ ~Cheerful Party~ AVG PRINCESS SOFT 6800
はっぴぃぶりーでぃんぐ ~Cheerful Party~ 初回限定版 AVG PRINCESS SOFT 7800
大正妖精异闻录 S·RPG GUEST 6800
君が望む永远 ~Rumbling hearts~ AVG BANPRESTO 6800
君が望む永远 ~Rumbling hearts~ 初回限定版 AVG BANPRESTO 7800
真·女神转生 III-NOCTURNE RPG ATLUS 未定
NBA 2K3 SPT SEGA 未定

DREAM CAST

2月20日 怪盗アプリコットDC版 AVG TAKUYO 6800
2月 はっぴぃぶりーでぃんぐ ADV PRINCESS SOFT 6800
INTER ROAD AVG NEC 6800
欢迎到 Pia·キャロット!!2 SLG NEC 3800

X-BOX

2月6日 FATAL FLAME Xbox（暂） A·AVG TECMO 未定 2月27日 Muzzle Flash ACT 胜利 6800

GAMEBOY ADVANCE

2月7日 RPG 制作工具 AETC エンターブレイン 5800
2月13日 Disney Sports：Motocross SPT KONAMI 5800
2月14日 LORD OF THE RING2 双塔奇谋 RPG EA 4800
メトロイドフュージョン ACT 任天堂 4800
最终幻想战略版 A S·RPG SQUARE 5800
2月27日 第37回东京都中学校综合体育足球大会 SLG KONAMI 4800
战国革命外传 RPG KONAMI 4800

GAME CUBE

2月7日 任天堂大合集 PUZ 任天堂 5800
2月20日 Evolution Snowboarding SPT KONAMI 6800
2月28日 メトロイドプライム ACT 任天堂 6800
2月上旬 GENERATION OF CHAOS EXCEED～暗之皇女 ZERO～ ETC IDEA FACTORY 5800

WONDER SWAN COLOR

2月8日 ROCKMAN（暂） ACT BANDAI 4500

游戏图片一览



FFTGBA版 FORMULA ONE 2002 GUARDIAN ANGEL



NBA 2K3 阿努比斯 魁!!クロマティ高校



枪之危机 4 三国无双 3 真女神 3



魔女与女神的毁灭预言 君が望む永远 鬼泣 2



FF-X2



恐龙危机 3

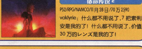


星海 3



游戏榜中榜

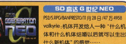
月间销售榜



1 宿命传说 2

PS2/RPG/NAMCO/11 月 28 日 /70 万 2590

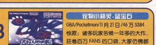
vaklyrie：什么都不用说了，7 把索利安是我的了！什么都不用说了，价值 30 万的レンズ是我的了！



2 SD 高达 G 世纪 NEO

PS2/S.RPG/BANPRESTO/11 月 28 日 /47 万 4958

valkyrie：机体开发给人一种"什么机体和什么机体结婚以后就可以生出什么新机体"的感觉……



3 宠物小精灵·蓝宝石

GBA/Pocketmon/11 月 21 日 /46 万 5384

惊寂：诸多玩家苦候一年多的大作，狂卷百万 FANS 的口袋，大家仿佛都已经忘掉了身边的所有游戏了。



4 宠物小精灵·红宝石

GBA/Pocketmon/11 月 21 日 /45 万 4146

惊寂：加入了诸多新的系统，妖怪总数多达 300 只以上，没有上百个小时的攻关是不可能的收集齐全的。



5 塞尔达传说·风的节拍

NGC/ 任天堂 /12 月 13 日 /29 万 4318

valkyrie：路过游戏店的时候看到了人正在玩，顿时当年攻略 FC 上"塞尔达"的感觉又涌上心头……



6 WE6 最终进化

PS2/SPG/KONAMI/12 月 12 日 /27 万 1855

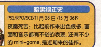
晶：我是球迷，所以我要买正版。我没钱，所以我要向主编借。我旷工，因为我在玩"WE6 最终进化"……



7 鲁邦三世·魔术王的遗产

PS2//BANPRESTO/11 月 28 日 /19 万 7182

夜露死苦：这孙子，居然卖得比暗黑都好，可我怎么都提不起兴趣来，看起来它的 Fans 还真不少。



8 暗黑编年史

PS2/RPG/SCE/11 月 28 日 /15 万 3619

夜露死苦：比起前作来出色很多，画面和音乐都有不俗的表现，还有不少的 mini-game，是近期来的佳作。



9 Shinob

ACT/SEGA/12 月 5 日 /14 万 2899

晶：紧张、兴奋、颤抖、尖叫、拍桌子、砸椅子，最后暴走，是玩"SHINOBI"时所经历的"疯狂"模式……

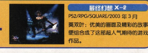
10 洛克人 EXE3

GBA/ACT/KONAMI/12 月 6 日 /14 万 1858

葵双叶：使用左手的激光炮将一切邪恶的势力击败。这次画面有了一个非常大的提升，故事性也有所更新。



游戏期待榜



1 最终幻想 X-2

PS2/RPG/SQUARE/2003 年 3 月

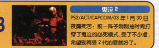
葵双叶：优美的画面及精彩的故事便组合成了这部超人气期待的游戏作品。



2 樱大战～热血如潮

PS2/ADV/SEGA/2003 年 2 月

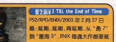
vaklyrie：如果我是 SEGA，我就按照日本的樱花线由南向北顺序发售，不过可能会有很多 FAN 会南下。



3 鬼泣 2

PS2/ACT/CAPCOM/03 年 1 月 30 日

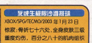
夜露死苦：前一阵子刚刚抽时间打穿了鬼泣的必死模式，受了不少虐，希望别再受 2 代的罪就好了。



4 星之海洋 3 Till the End of Time

PS2/RPG/ENIX/2003 年 2 月 27 日

晶：延期，延期，再延期，从"勇 7"到"星海 3"，ENIX 每遇大作都要延期。



5 死或生极限沙滩排球

XBOX/SPG/TECMO/2003 年 1 月 23 日

惊寂：骨折七十六处，全身皮肤三级重度灼伤，百分之八十的肌肉组织坏死……

责编 / 惊寂

ロックマンゼロ ROCKMANZERO

GBA	发售日:2002 年 6 月	类型:ACT
	厂商:CAPCOM	媒体:卡带



无论从任何角度来看,《ROCKMAN ZERO》都是一款不可多得的好游戏。

其实原来笔者并没有接触过任何“洛克人”系列,其主要原因有二,第一是因为在 FC 时代被洛克人虐待至心灵受创伤,第二是无缘无故对蓝色和没有右手的人,主要是不帅不美型……

如果和喜欢“ZERO”的朋友聊聊的话,那么他们大多都会对你说类似武器升级啊,精灵的获得、培育与使用啊。的确,这些系统和战斗的社顶确实将“ZERO”这个游戏推至动作游戏的顶级水平,不过呢,我最喜欢的,也就是最初吸引我的恰恰不是这些,而是“ZERO”的人物与剧情。人物设定不用说了,最初看见ゼロ的时候第一感觉,也是最强烈的感觉就:比那个“蓝精灵”好帅太多了!素敌だね!”,而且还有冲动去 COSPLAY 他,只可惜人家是一头飘逸的金黄的长发,望尘莫及啊。在加上最开始那近似悲惨渲染的登场,还有跟在身边的MMシエル,如此成功的设定是使笔者挑战自己并



不擅长的 ACT 游戏的关键。

故事的剧情在我这个没有接触过“洛克人”系列的人的眼中稍微有些混乱,这种混乱一直持续到那个我将最终 BOSS 击毙的夜晚,在最后的剧情中我才了解到我为什么要战斗的原因……

最终 BOSS 竟然是 ROCKMAN X 的复制品,只是在复制的时候可能出了一些偏差,连同一些电玩最终 BOSS 所共有的幼稚的“远大理想”也一起登陆在这个“复制 X”的大脑中——制造一个完美的生活世界。我说能够吸引玩家的当然不是这种陈词滥调形式化的剧情,而是玩家在进行游戏的时候所了解整个故事的角度比较新颖。最初,任务可以由玩家的喜好来编排完成顺序,这样就打破了那种“潜入→破坏→战 BOSS→拯救世界”的单一定律。而在“ZERO”的任务中,有进攻,有护卫,还有阻止弹丸列车的启动,寻找失踪士兵的下落,破坏入侵系统的黑客电脑啊什么的。这些任务从一开始就给以玩家一种强烈的“游击作战”的战略感,同时也是在不同的顺序下,不同的角度里了解故事的发展和剧情,再不是像“X 瓦 X 格”那样的孤胆英雄,虽然最后同样要击败 BOSS 和他的野



望,同样要成为并再次成为英雄,不过“ZERO”的安排总给笔者一种完美的充实感。

ゼロ在登场时那段剧情已经表明他完全忘记了曾经的事情和并肩作战 ROCKMAN X,但是,游戏最后ゼロ与复制 X 的对话又好象暗示着什么:

ゼロ:他不是像你那样单纯的家伙,正因为此他才成为了英雄。

从对话中不难看出,ゼロ或多或少地回忆起了关于 X 的事情,而那团在游戏中经常出现并帮助ゼロ战斗的神秘光团正是 X 的系统,相信很多熟悉系列作品的朋友在一开始就猜出来了,而笔者则是在最后才完全明白的,所以当时那种“恍然大悟”的感觉要来得更强一些:)最后 X 和ゼロ的对话更是有些荡气回肠的感觉:

X:“你的离开,将我一个人抛弃在了这个世界,我不得不单身面对众多的敌人,现在一切又都交还给你,我要好好休息一下了。”

ゼロ:“那么,我就接受你这个任性的要求,你就好好地休息吧,如果再有敌人出现在我的面前,我会一一将他们击倒!”

看样子 CAPCOM 又要为“ROCKMAN”执笔一段新历史了,不知道下一次 X 会不会以一贯的“舞台形象”登场呢……我讨厌“蓝精灵”!



下面要说一些关于战斗的话题了,因为只玩过这一作,所以战斗系统和武器的种类、升级系统中,那些是系列传统的,那些是“ZERO”特有的,笔者也分不清楚,而在认真玩过之后,的确有一些不吐不快的感想要说。

第一点就是武器设定有些不平衡,比如笔者第一次通关时,除了第一关以外全部都是用剑一路砍杀而过,无庸质疑,对付所有的 BOSS,甚至稍微有些 HP 的小兵的最佳武器就是剑,其他武器不是嫌攻击力太小就是硬直过大不好用。虽然我也明白每个人战 BOSS 的方法不同,也可能利用其他武器会有更好的方法也说不定,但是笔者一直衷情于剑的威力而不能自拔。在这种情况下,其他的武器(尤其是枪,攻击力奇低)显得有些多余,顶多偶尔那出来娱乐小兵用。

第二就是敌人受到攻击后的无敌时间太长。这点虽然所有的过关游戏都有类似设定,但是在“ZERO”中的确显得有些过 ~~~~~~ 长了。说到这里,也可能会有玩家站出来说,“这是为了提高难度”云云,不过请大家想一想,武器中枪的威力如此的低,再加上敌人 N 长的无敌时间,这简直就是徒劳的挣扎了。还有战 BOSS 时,好不容易找到了 BOSS 的破绽可以安全进攻,偏偏在短暂的时间中还要计算出攻击后的无敌时间,这就让 BOSS 战显得过于程式化,战斗也拖得太长,有些无聊了。

除了以上两点以外,本游戏可称圆满……不对,是完美。笔者现在正在潜心研究精灵的培育与武器的升级,第一遍攻略的时候有些着急,除了恢复系精灵以外其他几乎没怎么使用过,而武器也主要时以剑为住,到了 HARD 模式以后发现竟然取消了武器升级这一系统?!所以至今还没有涉足,不是因为担心自己的水平不过,只是觉得,如果单单以这样的设定来提高难度的话,是不是有些鸡肋了呢?那么,我在普通模式中,在不升级武器的情况下通关是不是就等于 HARD 模式了呢?如果我是 CAPCOM 的话,一定会在 HARD 模式中增添武器种类以及提升升级幅度,并且设定一些只能在 HARD 模式中下载和培育的高位精灵……,哎,这游戏终归没有达到完美,也是笔者心中一点小小的遗憾。听闻最近又要在 PS2 上发售“ROCK-MAN”系列的新作了,不知道是否有ゼロ在继续演出呢?还有那些在“ZERO”中未实现的梦想,能否在 PS2 上圆梦呢……期待中……。



SD 高达，这个名字想来对喜爱高达的玩家一点也不陌生。从 99 年开始，不知有多少感动是由它带来的，如今，在这个就要进入 2003 年的时刻，BANDAI 再次给我们带来了惊喜——2002 年 11 月 28 日，《SD GUNDAM GGENERATION NEO》发售了。

名副其实，NEO 这个名字确确实实代表了全新的含义。下面，就让我们来看一看游戏中出现了哪些变化吧。

首先，我们看一部游戏一定会先注意到它的画面与音效，本作的战斗画面不仅采用了全 3D 即时演算，而且在光源处理上也着实下了一番工夫，所以，当我们看到游戏中的战斗画面时，会一瞬间有些分辨不出那是 CG 动画还是即时演算，这就是游戏的画面，完全让人感受到 PS2 机能的强大（BANDAI 自从进入了 PS2 时代，一直把 PS2 的机能运用得很好）；音乐方面，随着剧情的推进，历代高达作品中战斗气氛浓厚的 BGM 都会登场，特别是《Z 高达》的《舰队战》这一曲目（很振奋人心的哦）自始至终贯穿于整个游戏当中，每当听到它时，就会不由自主的燃烧起强烈的斗志。

其次，一部游戏好玩与否，要取决于它的系统安排是否合理，是否可以吸引住玩家，《SD 高达》系列独特的机体开发设计系统在这方面就做的相当出色，当然，本作也继承了这一特点，但，并不是像以前那样可以无休止的自由设计机体，只要格纳库中存在，就可以进行设计；本作中设计机体是固定的，只有在联邦最大的兵器商“阿纳海姆”才可以进行设计这一项工作，也就是说，如果剧情没有发展到阿纳海姆出现或者强制进行连续作战，那么，就不可以设计机体了，比如说最后的 2、3 场战斗，设计工作就无法进行了。而开发与机体登陆，依旧沿袭了 ACE 规则，只要在该战斗中集体到达 ACE，那么战斗结束后就可以进行开发与登陆工作。另外，敌方的 MS 是可以通过购买的方式获得的。不熟悉本款游戏的朋友很容易把《SD 高达》与《超级机器人大战》混为一谈。实际上，这两部作品是有很大的区别的，首先，《SD 高达》中的机体尽数为 GUNDAM，其次，在强调机体性能的同时，《SD 高达》更加注重机师的能力，即使机体的性能再好，如果没有与之想匹配的机师驾驶，那么也就形如废铁一般。本作中，为了使游戏更加耐玩，BANDAI 做了一个很有趣的设定，就是根据玩家通关时基础水平的高低，来决定进行二周目时角色们等级的高低，这样，确实达到了提高耐玩性的效果。由于本款游戏想一遍打全是不可能的，机体开发少说也要 2~3 遍才可以完成，这样的情况下如果机师们的能力都到达了上限，那么游戏就会变成单纯的机体升级，让人感觉有些乏味，但是如果机师可以和机体一起再次进行成长，那么游戏就可以变得有趣许多，处于上述原因，BANDAI 将人物系统进行了较大的改变。另外一处较大的改动是 MS 的载体——战舰，战舰不在是像过去那样可以任意生产，只要自己的基础水平足够，想生产出一个多哥斯·基亚（帝坦斯标志性战舰）舰队也没有问题，但是今次……再次被限制住了，一开始战舰是固定的，只能通过提升基础水平来提高战舰的能力，到了后期，可以通过购买的方式取得战舰，但是在机体经费严重不足的情况下……用大笔资金去购买战舰的可能性几乎为 0。本作中的存在的亮点可以说是徽章系统，通过战斗得到的徽章可以提升机师的能力，而徽章的种类多达数十种，在各部高达作品中都可以经常见到。然后就是连击、复射系统，根据机师能力的不同，能够进行的连击次数也会出现差异，这样一来，原本一数量为优势的实弹系武器命中率低下（很符合高达的世界观），而原来只能进行一次射击的光线系武器这次就可以发挥出绝佳的效果；喜欢王牌的朋友大概对 NT 们深入敌阵的场面并不陌生，本作中的复射系统就可以让我们完全体会那种感觉，冲入敌阵，对复数的目标进行攻击，击落敌人后自己却毫发无伤，想一想都会令人很激动啊。

总体来看，本作可以说是无懈可击，无论从各个角度来讲，都是一部不可多得的作品。然而，他还是有一部分缺点。

第一、流程过短。恢弘庞大的高达系列本作只有区区不到 24 关，很多原作角色无法在主线剧情中登场，竟然沦落到了和原创角色同一渠道出现的地步。也许 BANDAI 这样做是想通过让人一遍不能收集齐全部角色这样的方法来让人重复游戏，但是那些已经挂满墙壁的老脸，有必要再费尽心思全都在游戏中看一遍吗？我想，比起充满魅力的 MS，人物的感染力在游戏中就要少很多了，毕竟，只有 MS 才是永远陪伴着玩家的。

第二、剧情混乱。剧情方面，《SD 高达》竟然采用了和《SRW》相似的大杂烩式情节，失去了以往高达系列的剧情严谨，如果从剧情打分，以十分为满分，最多也就只有一个及格而已。想想看，一年战争的卫星将下作战，竟然出现了“吉恩号”这样后期的强力试作型 MA，如果是真的，那联邦岂不是没得打了，别说防卫了，MS 没开发出来就被绝对先进的吉恩给全灭了；而且那样气势恢弘的，集结了两方所有兵力的卫星将下作战，吉恩竟然只得一艘姆塞级轻巡洋舰……笑邪，哭邪。

一部作品，在它优点的背后，总是隐藏着这样那样的缺点，这一点是不可避免的。平心而论，《SD 高达 NEO》是一部优秀的作品，由它我们也可以看出当今的游戏制作水平也已经越发的成熟，我们已经完全不用担心游戏出来不会吸引我们的目光；但同时，我们可以发现当今的游戏越发地向快餐化发展，那种专注于某种事物上百个小时的时代已经一去不复反了，也许，这才是游戏真正的道路吧，无从知晓……



文：SORA 责编：Valkyrie

谁也不会想到"无尽之沙加"会是这个样子，而我和夜露更不会料到会手指会全然无效（死机~~~）。将近一个星期的岁月则两同突的痛苦而失落，两个人在希望与失望、喜悦与衰颓间徘徊了许久……"无尽之沙加"有着响亮的名号，但涉及到游戏本质时，我们除了一个"难"字外，似乎再也找不到什么了。也许是在错综复杂的迷宫中转悠的太久，也许是BOSS战中失败的次数太多，我们的身心已经麻木……一次次的提取记录，一次次的从新来过，在一瞬间，我们终于明白了"无尽之沙加"的真谛，那就是"无尽之重复"。我曾经有两次在进行游戏时睡着了，那是五年来绝无仅有的。而同样的事情也在夜露的身上发生了，不同的是，他竟然在休眠状态下击败了一个BOSS（事后，夜露自己说的，可信度0%）!? 还记的在与罗拉篇最后的BOSS战斗时，我们的心情就好象暴风雨中的一叶孤舟，起起落落，摇摆不定……当BOSS转变为第三形态时（当时不知道有五个形态），我们拥抱在了一起。"他已经穷途末路了，他的死期到了!!"，"没错，我们就要熬到头了!!"，两个人相互鼓励着……但没过多久，BOSS的第四形态出现了……"天啊，我的武器都消耗光了，这简直……"，"好了，别说了……它简直就不是人打的!"，两个人又开始相互安慰……此后，是一次无可奈何的惜失……一小时后，两个"无知"而执着的人的心中再一次燃起了希望的火焰……"我看它还能撑多久！去死吧!! 渣子!!!"，"是废渣子!!!这种破玩意儿只配用来垫脚~~~~~~"，两个人头裹"必胜"绷带，象疯了一般大叫着，全然忘记了此时正直深夜时分……有激情是美好的，但现实的残酷并不是有雄心壮志就可以避免的，BOSS的第五形态出现了……"我晕了，你还好吗?"，"我……我……我跟这混蛋拼了!!!"，于是，晶去睡觉了，夜露凭着一口怨气继续进行游戏……当晶自睡梦中醒来时，发现画面中的是BOSS还在飞舞跳着，而夜露的魂灵在PS2和电视屏幕之间游荡着……桌面上放有一张纸条，上面写着：我换了五次头，还是失败了，这家伙是畜生，你要小心了。以后的事情就拜托了，兄弟。晶深深地叹了一口气，无助地拿起手柄，继续着痛苦的尝试……

文/责编：晶、夜露共答

无尽之沙加

PS2 | 发售日：2002年12月 | 类型：RPG
厂商：SQUARE | 媒体：DVD-ROM

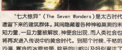
UNLIMITED SaGa アンリミテッド:サガ



七大惊异

在"无尽之沙加"的世界中存在着"七大惊异"。破解"七大惊异"是无数冒险者的理想和毕生的追求。谁不想与神会面？谁不想领略古代繁荣帝国的风采？本作的主人公们将向这七个神秘世界发起强有力的挑战……

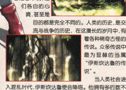
伊斯坎达鲁的传说



"七大惊异"（The Seven Wonders）是太古时代遗留下来的建筑群体。其间隐藏着各种神秘莫测的未知力量，一旦力量被解放，神便会出现，而人类社会也将再次进入传说中的黄金时代。到那个时候，干枯的沙漠、寒冷的冰原地带、险恶的山岭以及好似灌注了邪恶怨念般的恐怖之海将彻底从这个世界上消失，取而代之的，是繁荣、昌盛、极度发达的人类社会。



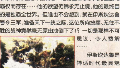
当然，这只是一个传说，亦或者说是一种信仰。信则有，不信则无。也正是因为如此，对于每一个试图征服"七大惊异"的冒险者来说，他们各自的心境，甚至是目的都是完全不同的。人类的历史，是交流与战争的历史，在这漫长的岁月中，有着各种稀奇古怪的传说。众多传说中最为显赫的当属"伊斯坎达鲁的传说"。



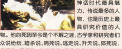
当人类社会进入混乱时代，伊斯坎达鲁便会降临。他拥有多的数不过来的名号，世界的征服者、传说的英雄、圣血之传人、上帝的使者等等……



在剑与魔法的上古时代，伊斯坎达鲁征服了整个世界将近一半的领土。他是一个军事家，同时也是个独裁者！他的生命似乎只为征服和霸权而存在……他的欲望仿佛永无止境，他的最终目的是独霸全世界。但是谁也不会想到，就在伊斯坎达鲁号令三军，准备天下一统之际，这位所向披靡，无往不胜的战神竟然毫无原因地倒下了!? 一切是那样不可思议，令人费解……

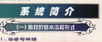


伊斯坎达鲁是神话时代最具魅力、传说最多的人物，也是历史上最具研究价值的人物。他的死因至今是个不解之迷，古学家和研究者们众说纷纭，暗杀说、病死说、逃走说、升天说、猝死说，有理的、没理的、有证据的、没依据的、争论来，讨论去，反倒将伊斯坎达鲁的死烘托得更加神秘多彩……



但有一个关于伊斯坎达鲁的传说在各界得到了

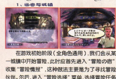
完全统一的看法，那就是他的成功并非偶然。伊斯坎达鲁之因为能够屡战屡胜，是因为他结集了“七大惊异”中的遗留文化，破解了其中的奥妙。并将这些古代科技进行转化和再利用，研制出特殊的武器和魔法，使得其他国家根本无法与他的军队相抗衡……这并非信口雌黄，在伊斯坎达鲁亲自指挥建造的“伊斯坎达鲁之城”中，我们能够找到传说的依据……



系统简介

（一）游戏的基本流程形式

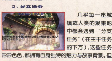
1、迷宫与城镇



在游戏初始阶段（全角色通用），我们会从某一城镇中开始冒险，此时应首先进入“冒険の宿”收集“冒险情报”，这种做法主要是为了寻找冒险伙伴。尔后，进入“冒险选择”菜单，选择冒险任务（分为主干和分支任务）。当选择主干任务后，我们会通过一系列迷宫，并到达另一个城镇。而上述过程将被重复……当你在“冒险选择”菜单中无法找到任务时，应前往所在城镇的其它地方进行查看，往往会发生固定的情节。

在游戏中期阶段（全角色通用），我们可以进入“世界地图”（在任何城镇中选择‘町を出け’），这时，大部分城镇我们可以直接抵达，不用再通过繁琐的迷宫……

2、分支任务



几乎每一座城镇或人类的聚集地中都会遇到“分支任务”（在主干任务的下方），这些任务形形色色，都拥有自身独特的魅力与故事背景。但玩家们大可放心，“分支任务”与“主干任务”毫不相干，没有半点联系，其设立的目的纯粹是为了提供给玩家练级的场所和增加游戏的可玩性。

（二）游戏中的重要设施



1、冒険の宿

肯定将是玩家们最为熟悉的场所。我们可以在该设施内储存游戏进度、更改角色装备、选择冒险任务”、获取“冒险情报”以及进入“冒险商店”（冒険ショップ）中购买或交换武器、装饰品和素材。因此，每当我们来到一座新的城镇时，“冒険の宿”将是我们最先拜访的场所。

2、改造屋

对武器和消费品进行改造、修理和强化的设施，对游戏能否顺利进行起着致关重要的作用。在后面的文章里，我们将对武器的改造与强化做详细的解释。

3、魔法屋

可以购买和交换魔法制品的设施，对于魔法系的角色来说，是个不错的购物场所。

（三）装备品的作成与改造



在解释装备品的作成与改造之前，我们有必要为大家说明一下“耐久力”的概念。每一样装备品都拥有自身的“耐久力”数值，这个数值因装备品的不同而不同。在战斗时，装备品的“耐久力”数值将在无形中被消耗，当“耐久力”的数值为“0”时，这件装备品便失去了使用价值，无法再进行使用！

1、强化“耐久力”。这是“改造屋”的一大特性，可以将装备品的“耐久力”提升，使其恢复活力和使用价值。

2、新装备品的作成。在“改造屋”中，用一件装备品和一样素材可以合成出一件全新的装备品。当然，这是拥有一定几率的，有时甚至需要反复尝试（在大多数情况下，我们合成新装备品的愿望会被单纯强化“耐久力”所取代）。此外，在准备合成新装备之前，最好先将手头上的素材进行强化合成，只有精贵的素材才能够改造出极具价值的装备品。

（四）崭新的“轮盘”系统



在本集的“无尽之沙加”中，导入了一项全新的系统——“轮盘”。无论是在战斗中选择即时招术，还是在迷宫中躲避陷阱，亦或是开启宝箱和房门都需要选择高速旋转中“轮盘”的图标来决定事态的发展……



这种形式酷似赌博场所中的“老虎机”。虽然从某中角度来说，“轮盘”可以增加玩家的动手机会，使得游戏看上去似乎更加紧凑。但这一系统的“运气”含量较大，使玩家的智慧变的软弱而无力。

（五）关于战斗

1、战斗形式

本作在战斗中依旧采用“回合制”战斗方式，在每回合我方拥有5次出手机会。玩家可将这5次机会分别分配给各个角色，也可以只分配给一名角色。总之，这要视玩家的思维，和当前的战术而定，自由度较高。另外，在本回合没有出手机会的角色将“下场休息”，HP亦可恢复。

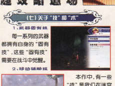
2、连携攻击

同一角色的招式以及不同角色的招式间可以进行连携攻击是“无尽之沙加”战斗系统中的一大看点。我们需要“□”键来发动连携攻击，当连携成功后，画面下方将出现“HOLD”字样。需要注意的是，“连携攻击”分为“良性连携”和“恶性连携”两种，“良性连携”是指我方角色的招式相互连携，一气呵成，对敌方造成连续攻击。而“恶性连携”是在我方角色的招式间穿插了敌方角色的攻击，如此一来，便形成了互殴态势。

（六）能力成长系统

本作抛弃了以往“沙加”系列战斗后升级的系统，只有在通过整个迷宫后才会出现“能力成长画面”，在这个界面中我们可以为每一名角色安置“技”和“术”，这其中包括“移动辅助技”、“攻击系技”、“灵兽”以及“魔导板”。

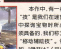
(七)关于"技"和"术"



1、武器固有技

每一系列的武器都拥有自身的"固有技"，这些"固有技"需要在战斗中觉醒。

2、移动辅助技



本作中，有一些"技"是我们在迷宫中探询宝物时所必须具备的，我们称为"移动辅助技"。例如："键开け"（开启宝箱和房门所必须的技巧）、"水泳"（跨越河流和水潭的技巧）等。这些"移动辅助技"将在通过整个迷宫后的"能力成长画面"中获得。

3、"攻击系技"

"攻击系技"是拥有等级的，从LV1—LV5。分为"枪"、"斧"、"短剑"和"长剑"等等（详细内容请参考后文）。在通过整个迷宫后的"能力成长画面"中获得。

4、"术"的使用条件



有两种可以使用术的方法，其一，装备拥有特殊属性及术法的装备品（在装备品辅足一栏中查阅）。其二，在"能力成长画面"中为角色安置"术灵兽"（ファミリア，样子很像一条小金鱼，每个人最多只能安置三只）。术的种类分为，金、木、水、火、土五大类，俗称"无行之力"。



5、"无行之力"的作用

火：象征灼热、充满战意，是最强的攻击术系。

水：阴暗、流逝的代表，是拥有冷气攻击和可操纵时间的术系。

木：成长和恢复的象征，是拥有恢复能力的术系。

金：很容易让人联想起金属、磁力和物理法则的属性，是拥有强化能力的术系。



土：给人以坚不可摧的感觉，可强化肉体和精神的术系。

6、武器固有技的等级

每一件武器的固有技都可以提升等级，提升等级后的固有技将更具威力，更为华丽。但能否提升固有技的等级要视角色是否安置有该武器所属系的等级技。举例来说，"短剑"拥有一项固有技名为"高速突"，当使用角色拥有等级为2（LV2）的"短剑"技时，便可以在战斗中觉醒"高速突"的第二等级——"音速突"（有一定几率）。当然，即使觉醒了新的技能，也必须在高速转动的"轮盘"中正确选中图标才可以使用。

7、魔导板



研究"魔导板"是为了习得更高位的"术法"，而每一种属性的"魔导板"都拥有自身的特点。我们在研究期间，只要在战斗中使用与"魔导板"相同属性或系别的魔法，便可以提升该"魔导板"的识别度。当识别度到达一定等级，便可以觉醒相应的"术法"。

罗拉篇（ローラ）

10年前素有"海狼"之称的超级海贼，脾气出了名的暴躁。和教师帕布罗结婚后，毅然放弃了自己的职业，在她过激性格的背后显现出了温柔的一面。在一次长途的旅行期间，她得知了丈夫死去的噩耗。简单的葬礼之后，罗拉的眼前一片茫然，人生的价值在转瞬间变的乏味而平淡。但随后出现在她面前的迷之少年却改变了她一生的命运……

雪之丘·尼巴库莉纳（ニバコリナ·雪の丘）

"帕布罗……"在从墓地回家的途中，罗拉的心情悲伤而沉重，有关丈夫的一切回忆在她的脑海中交错、盘旋着。

突然，罗拉的身后传来异常急促的脚步声，她连忙回身观瞧，但却正好与来者撞了个满怀……"侵犯者"是一名金黄色头发的少女，只见他气喘吁吁，神情紧张，似乎在逃避什么。

罗拉尚未来得及开口询问，三名衣着古怪，手持利器的强盗便已如疾风般蹿至二人近前。凭借多年的经验，罗拉深深地知道，一场恶战已再所难免。于是，她迅速除去妨碍行动的葬礼服，迎接即将开始的战斗。

一名强盗见对手是女流之辈，便肆无忌惮地冲上前去，并向罗拉施以老拳。只听"砰"的一声，强盗的重拳击中了罗拉的小腹。就在强盗欣喜、得意之时，却发现了一个令自己无法接受的现实，因为他



的攻击并未令对手倒下……就在强盗惊愕之际，罗拉的反击如迅雷般发动，她同样运用的是拳头，但这一次被击中的目标却犹如暴风雨中的一叶孤舟般横飞至数米开外，并静静的躺在那里告别了人世。

"你们到底有何企图!?"罗拉自腰间拔出大剑，并高高举过头顶，暴喝道。

话音未落，又一名强盗已挥舞着大铁槌杀将过来。"铮"的一声脆响之后，来势汹汹的铁槌猝然停止在半空中。强盗几乎不敢相信自己的眼睛，面前的女子竟以单手持剑挡住了自己的攻击……罗拉显然已经厌恶了这种无聊的战斗，与对方拉开距离后立即使用火焰系魔法进行攻击，并干净利落地解决了问题。

第三名强盗见状哪里还敢在行造次，丢下手中的武器，踉踉跄跄地逃之夭夭了。

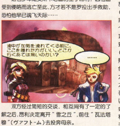


回到雪之丘的住所后，罗拉忍不住开始询问少女的身世和来历，但少女不知是惊魂未定，还是故意隐瞒，所有的回答都是完全相同的三个字"不知道"。

"不知道，不知道，真的很难和你沟通呀"罗拉略显不快地说道。

少女见救命恩人因为自己而心情烦躁，心中很是内疚，但口风依然如往常般严紧。而罗拉也发现少女似有难言的隐私，好象不便在人多的地方讲述，于是，她领着少女走入了一间空荡的小屋……少女行进屋中，环视四周后微微松了一口气。但此后，她并未急于讲述自己的经历，而是麻利地脱去了身上的外套！？转眼间，原本失魂落魄的少女竟然变成了一位眉清目秀的美少年！饶是饱经人世的罗拉也不免惊诧万分。

这名少年是艾斯卡塔国的王子昂利，因祖国受到侵略而逃亡至此，方才若不是罗拉出手救助，恐怕他早已魂飞天际……



双方经过简短的交谈，相互间有了一定的了解之后，昂利决定离开"雪之丘"，前往"瓦法塔穆"(ヴァフトーム)去投奔母亲。

"我希望你能够与我一同前往。说实话，我一个人实在应付不了太多的事情……"昂利注视着罗拉，诚恳地说道。

罗拉并未做声，而且面无表情。她看了看始终握在手中的、丈夫结婚时送给她的玉坠，然后微笑着点了点头……

在"雪之丘"的城镇中，我们可以前往"冒险の宿雪だるま"、"魔法屋モナーク"和"运び屋ギルド"三个场所。"运び屋ギルド"现在还无法进入，玩家们大可不用去理睬。"魔法屋モナーク"中的物品必须以交换的形式才能获得，但我方现今所持有的物品无一具备交换价值，故而该场所也暂时没有光临的价值。

主干任务 --ヴァフトーム目指して①

那么，最为重要的场所自然是"冒险の宿雪だるま"了。我们首先要在这里收集"冒险情报"，其次进行装备的调整以及游戏进度的储备工作，最后进入"冒险选择"菜单，选"ヴァフトーム目指して~その1~"任务，并以"○"键决定，尔后进入略微有些怪异、繁琐的移动界面。我方的移动需要手柄上的小摇杆来完成，在移动过程中会与敌人相遇（踩地雷的形式），而有一些魔物是中性的，我方可以通过"交涉"（一种技艺）使其自行离开。此外，地图上还会出现一些对我方造成伤害的陷阱和物品，总之，还是小心为妙吧。画面左下角的五项菜单分别为，"スキル"（技艺，在移动中使用一些移动辅助技）、"アイテム"（道具，使用并处理道具）、"装备"（装备各种武器）、"ステータス"（状态，查看我方角色当前状态）和"中断"（记录进度，同时结束游戏）。在与敌人的战斗中，我方一回合拥有五次行动机会（与角色的数量无关），每一次行动的目的都由玩家亲自安排，我们可以将五次出手机会分配给一个人，也可以是多个人。此外，"□"键可引发连携攻击，这是一击致敌的最佳方法（具体情况请参照系统简介）。角色的 HP 代表体力，LP 代表生命力，在体力完全丧失，但却拥有生命力的情况下，我方角色依然可以战斗。但如果体力和生命力全部耗尽，我方角色会立即倒地不起，进入"战斗不能"的状态。武器和道具的耐久度决定该项物品的可使用次数！至于角色能力的提升要在行出整个迷宫后由玩家手动调整！每名角色有 7 个技艺嵌槽，代表他们最多可以拥有 7 种特技。

两人行至地图的西南侧时，一伙与原先装束完全相同的强盗拦住了去路。双方二话不说，立即亮出兵刃战于一团……这是一场小有难度的战斗，敌方占有绝对的人数优势，我方应先将强盗身边的"グッキー"干掉，然后再全力向其发动猛烈攻击。

战斗胜利后，继续前进，罗拉一行人穿过街道，进入了一个名为"ワンダ·运び屋の据点"的小城镇。这里虽不繁华，但设施还算齐全。"改造屋"可以为玩家合成各种武器和装饰物，但鉴于现在我方手头上的素材不多，此种场所不去也罢。进入"冒险の宿タンブルウィード"，象硬性程序一样，先收集"冒险情报"。在偶然间遇到正在修行中的小魔导师侨迪（ジュディ），经过只言片语的交谈之后，双方惊异地发现，彼此的旅行目的竟然完全一致，于是，侨迪毫不犹豫地加入到我方阵营。"冒险商店"（冒险ショップ）中可以买卖并交换道具，为了以后能够顺利进行游戏，还是别吝惜手里的钱了……



此处的"冒险选择"菜单中，有一个主干情节"ヴァフトーム目指して~その2~"和两个分支任务"砂暗の石"和"夜の沙漠で"。我们将在这里简单介绍分支任务。

分支任务(1)—— 夜之沙漠中的魅影

【攻略指南】请详见后面露比篇攻略。

分支任务(2)—— 沙暗之石

【攻略指南】请详见后面露比篇攻略。

主干任务 --ヴァフトーム目指して2

选择"ヴァフトーム目指して~その2~"后，罗拉一行人进入街道的另一头。没有行出多远，又有一伙强盗自后方追杀过来，无须多言，先灭了他们再说！注意强盗身边的"黄蜂"，它们拥有较高的素早，并且攻击附带毒属性！



战斗胜利后，侨迪对两名伙伴的高超技艺赞叹不已，但心事重重的罗拉和昂利却并未对此而表现出丝毫的喜悦。一行人继续前进，不消片刻，一所洋溢着温馨、和谐气息的小村庄映入了三人的眼帘……

“ゾマー·热い村～”坐落在丛林之间，鸟语花香，景色宜人。进入“アドベンチャ-ホテル太阳亭”，首要任务当然是收集“冒险情报”。将手中的武器和物品进行一番整理之后，便可进入“冒险选择”菜单，这里有主干情节“ヴァフトーム目指して～その3～”和分支任务“无人城”！

分支任务(3)—— 无人城

【攻略指南】请详见后面露比篇攻略。

主干任务——ヴァフトーム目指して3

进入主干情节“ヴァフトーム目指して～その3～”，我们依旧在“街道”中穿梭（太不像SQUARE的风格了，连名字都没有改变！）。在第三段“街道”的尽头处又会遇到一队强盗，战斗是无法逃避的，只有全力以赴！强盗所带领的三只怪异昆虫拥有较强的攻击力，必须要先行解决！此后的事情便不用在下多说了。

经过艰苦的战斗，三人拖着疲惫的身躯来到水上村镇“ロングシャンク·半岛の町”。这里的贫富差距异常悬殊，富人拥有自己美丽的豪宅，而穷人只得寄生在别人的屋檐之下……“スイス工房”的老板拥有十分高强的技术，能够帮助玩家组合一些道具（二合一），使看上去已然无用的物品焕发新的光彩！进入“冒险の宿ハイタイド”，在获取“冒险情报”时会遇到冒险者米修露“ミシェル”。这位性格直爽的女冒险家正在寻找新的人生起点，但她似乎对旅行并不感兴趣，随便攀谈了几句后便匆匆离去了……“冒险选择”菜单中拥有主干情节“ヴァフトーム目指して～その4～”和“墓场”、“消えた大富翁”、“フーガ邸”三个分任务！

分支任务(4)—— 墓场

【内容】从来没有人敢涉足的古之墓地有着各种各样的恐怖传说，而这个墓场的“守护人”更是恐怖传说中的核心！

【攻略指南】成功调查（アクション）墓场中的墓碑可以得到道具或武器（只有在选择轮盘时按到‘○’形图标的情况下才能够算为成功调查，否则便会强迫与极强的魔物战斗！）当成功调查墓碑的数量达到一定程度时，会得到“墓守のカギ”，此后前往迷宫入口处名为“置物”场所便可自动进入BOSS战。注意：使用体术中的“拳击”（パンチ）会对本迷宫中的魔物造成巨大的伤害！BOSS战胜利后，可从三个宝箱中得到道具（必须使用特技‘键开け’才能打开）。

分支任务(5)—— 消失的大富翁

【内容】为了储藏属于自己的大量宝物，大富翁将一个天然洞穴改装成一个仓库。一天，当他进入仓库欣赏自己半生的积蓄时，竟发生了意想不到的事情，大富翁被困在了山洞中。而我们的任务是帮他脱离困境，当然，我们也会得到自己应该得到的报酬。

【攻略指南】在执行任务前，我们会得到重要道具“カギツルハシ”，主要是用来凿开迷宫中出现的3种岩壁。值得注意的是，当“カギツルハシ”被赋予不思议的火焰时（开凿需要两个步骤，第一次与墙壁接触将会被赋予不思议的火焰，第二次是真正的开凿），一旦开凿失败会引来大量魔物，这可不是闹着玩的！

分支任务(6)—— 布佳（フーガ）邸

【内容】委托人将自己随身携带的宝石遗忘在了酒吧中的某一个角落，这是他不能接受的事情，我们必须在尽可能短的时间内帮他找到丢失的物品！

【攻略指南】与“分支任务5”相同，我们会在任务开始前得到道具“カギツルハシ”，用来破坏特殊的房门和一些家具。完成这项任务后会出现另一个分支任务“死の庭院”

分支任务(7)—— 死之庭院

【内容】在一片荒废的庭院中找寻依赖人所遗失的重要信件。因为很久无人拜访的原因，庭院的废墟中居住着各式各样的魔物……

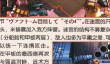
【攻略指南】迷宫的地域较大，搜索起来会有一定难度，但要有耐心应该可以胜利完成任务。注意：当遇到“岩の障害物”时可以使用特技“障害物越え”（在装备的情况下）进行攀越。

主干任务——ヴァフトーム目指して④

经过自身物品和武器的整理后，进入主干情节“ヴァフトーム目指して～その4～”。在迷宫的开头，米修露加入我方阵营。迷宫的结构不算复杂（分船舱和甲板两层），敌人也多为平庸之辈，可以练一下连携攻击。在甲板的最西侧再次与强盗对峙，战术方面可仿效先前的做法。







历经千辛万苦，数日的航行，众人终于来到旅行的目的地"ヴァフトーム·神殿の町"。在"冒险の宿ストレリチア"中收集"冒险情报"时，罗拉等人得知，"レジナ·レオーヲ"祭奠于今日便会结束……一行人急忙来到"イスカンダール广场"发现祭奠果然已经接近尾声，美丽的烟花腾空而起，如潮的人群手持鲜花，排着整齐的队伍向祖先的灵堂走去……望着这一切，罗拉和昂利的心中久久无法平静……

再次进入"イスカンダール广场"，罗拉和昂利一同来到供奉艾斯卡塔国先辈的灵堂（エスカータ王家灵堂）。艾斯卡塔国每一代国王都要将一件祖传圣物供奉于灵堂之内，为了遵循这一古老的遗志，昂利拿出了自己在逃离祖国时父亲送给他的唯一物品"　宝剑"，巧合的是，就在他面前不远的石台上竟然有一个与宝剑的形状完全一致的凹槽，于是，昂利很自然的将宝剑镶入了凹槽之中。紧接着，一件不可思议的事情发生了，石台好似受到拉扯一般向地下坠落，一条通往地下密室的通路呈现在二人面前……

罗拉和昂利顺通路来到地下密室，发现这里的墙壁上写满了历代君王的丰功伟绩，以昂利现在的学识只能看懂其中的一部分内容。



两人回到"イスカンダール广场"，一位大叔喊着昂利的名字疾步走来。

"巴基鲁叔叔！"昂利见到来者，兴奋大叫着。

"艾斯卡塔的王家还没有绝后，太好了。王子，我们将全力辅佐您，请您安心"巴基鲁见到昂利平安无事，激动之情溢于言表。

"喂，你是什么人!?"当巴基鲁发现罗拉的存在时，表情忽然变的有些紧张起来。

"她是罗拉，是她保护我来到这里的。"昂利微笑着说道。

"失礼了，我是巴基鲁 凯西利欧斯。凯西利欧斯家族是艾斯卡塔王国的初代家臣。感谢你一路保护王子至此……"巴基鲁恭敬地说道。

"不用谢"罗拉淡淡地回应道。

返回"冒险の宿ストレリチア"，罗拉感到有些茫然，是如释重负？还是若有所失呢？就连她自己也说不清楚。就在罗拉收拾行囊，准备返程之时，昂利突然出现，他的身后还跟随着一名惊慌失措的卫兵？

"昂利，你来这里做什么？"罗拉惊讶地说道。

"王子大人！您突然来这里做什么？"卫兵的话语和罗拉如出一辙。

"弗朗西斯！我和罗拉一起。"昂利坚定地说。

"可是，王子……"卫兵为难地说道。

"我已经决定了！"昂利斩钉截铁地说道。

"罗拉……你愿意和我一同前往艾斯卡塔吗？"昂利静静地注视着罗拉，满怀希望地问道。

"回故乡……"罗拉若有所思地说道。

"是的"昂利的话语依然坚毅。

"我是罗拉，这位仁兄呢？"罗拉并未直接回答昂利的问题，而是主动向卫兵打招呼。

"我是凯西利欧斯家的卫兵，奉巴基鲁大人之命随时保护王子大人，我也愿意和王子一同前往！"卫兵郑重地说道。

此刻，"冒险选择"菜单中拥有主干情节"エスカータへの归还"和"族长の试练"、"骑士团堂"以及"アヴァロン"三个分支任务。

分支任务(8)—— 族长の试练

【内容】在距离"ヴァフトーム·神殿の町"不远的小渔村中，一位族长为了选拔勇者而自行设置了一项难度极大的任务。而能够成为勇者的人必须拥有超出常人的智慧、冷静的判断力以及坚毅不屈的精神……

【攻略指南】由于大部分战斗都会限制出场人数，因此，必须制定出一套行而有效的战术，最好让每一位伙伴都有锻炼的机会。迷宫的地形较为复杂，而且遇敌率也较高，十分烦人。发现试练之祭台后，触摸"试练の珠"便可接受魔物的挑战。在迷宫中分别触摸两个"试练の珠"后（当然也要接受两次挑战），便可来到地图的北侧与两名"试练之番人"交谈，他们会自动让行，再走不多远，即可见到"鲸之骨"，而任务也结束了。

分支任务(9)—— 骑士团廊

【攻略指南】在任务开始之前没有任何交代，玩家的主要任务是搜寻宝物。迷宫分为三层，除了错综复杂的布局外，没有什么好注意的。

七大惊异之五 —— 阿瓦隆（アヴァロン）

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

主干任务 —— 归还艾斯卡塔城（エスカータ）

进入主干情节"エスカータへの归还"，一行人在经过两个迷宫后见天色已晚，便在下一个迷宫的入口处安营扎寨，安歇下来（夜晚，弗朗西斯拆开巴基鲁的秘信，惊愕的发现巴基鲁竟让自己在必要时刺杀王子！）。次日一早，旅行继续。晌午时分，众人已临近艾斯卡塔边境……

进入"エスカータ·古い王国"，首先来到"宿屋の迹"交换冒险物品并收集"冒险情报"。然后可以完成"冒险选择"菜单中的两个分支任务—"巨人の笛"和"空中庭园"



分支任务(10)—— 巨人之笛

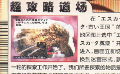
【内容】以驱除魔物为目的而建造的"魔除けの塔"竟然被魔物所占领!?主要是因为"灵音"（一种驱魔的方法）装置出现故障，使得威力大幅度下降，如此一来，一些适应能力较强的魔物便乘虚而入了……

【攻略指南】迷宫的区域较小，复杂度也不高。魔物多为平庸之辈，不足挂齿。有一些门是上了锁的，因此，特技"键开け"的使用将会比较频繁。在迷宫第五层的一间"角部屋"内进行调查（アクション），可以发现一处开关，按动后会从下层迷宫中传来钥匙开锁的声音。迷宫最上阶，制御室的大门上挂着一块大铜锁，只要调查这块铜锁便可以打开大门（管理员事先已经将钥匙交给我方）。在制御室的中心部分进行调查会发现左右两个"开关"，将左边的开关向上扳动即可（加大灵音的输出功率）。回到第三层迷宫，在"大广间"内，原先的魔将军（BOSS）石像复活了，这是有选择出现，"やってやるぜ！"代表战斗，"他の道を探す"则代表逃走。如果玩家选择逃遁路线，可以回到第四层迷宫，这时，原先打不开的大门已经自动开启。当我们进入大门后，门会自动关闭！而我们也已经进入了"魔除けの塔"迷宫的另一侧。此后只要顺利脱出迷宫即可（在可能的情况下尽量与 BOSS 战斗，这样既不用绕道而行，还可以得到大量经验值）……

七大惊异之七 —— 空中庭园

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

主干任务 — 艾斯卡塔城



在"エスカータ·古い王国"的地区图上选中"エスカータ城遗"并进入，画面立即切换到迷宫形式，新一轮的探索工作开始了。我们所要探索的物品是五套记载着艾斯卡塔国历史的古书，这些珍贵的资料全部存放在一层迷宫东南位置的小屋中。当找到古书后，进行逐一调查便可完成任务。

"原来如此，我终于明白你为什么会被追杀了……"罗拉听昂利简单讲述了古书中的内容后，恍然大悟。

"他们根本不是在追我，而是想抢夺宝剑。"昂利苦笑着说道。

"他们袭击艾斯卡塔也是为了宝剑吗？究竟这把剑有什么神奇的力量呢？"罗拉禁不住问道。

"艾斯卡塔宝剑是天地间的圣物，说实话，我也不太了解它的力量。但我迟早会把这件事搞清楚，我的国家不会就这样白白的毁于一旦！罗拉，让我们一同解开这个谜吧。"昂利坚毅地说道。

原来，昂利手中的艾斯卡塔宝剑（エスカータの宝剑）是自古代流传至今，一直被艾斯卡塔各族人民及皇室所信奉的圣物。这把外表并不起眼的宝剑却蕴藏着极为神秘的力量，而且，是一种可以改变世界，改变历史的力量。艾斯卡塔遭受袭击，直至毁灭的原因，归根结底就是这把宝剑……

此时察看"冒险选择"，发现增加了"土のエレメンタルギア"、"水のエレメンタルギア"、"木のエレメンタルギア"以及"金のエレメンタルギア"四项新任务。没有别的办法，只好一一来过。

主干任务一土のエレメンタルギア

任务开始阶段，石怪"アンザン"会强制加入我方阵营，这家伙面目狰狞，甚至比普通的魔物还要吓人，怎么看怎么不象正派角色！唉，没办法，程序安排嘛……本迷宫中，敌人的档次强弱不均，一些壁画经过调查后会变为魔物，随后便是一场无法避免的战斗！道路曲折连绵，岔路较多，喜爱寻找宝物的玩家可要注意啦。击败一只巨鸟（调查一幅鸟类壁画后复活，属于小BOSS）后，发现"たて穴L1"，经过调查会出现选项，选择"下る"即可。尔后，来到第二层迷宫，探索继续。不消片刻，玩家们便会找到第二个"たて穴L1"，这次在出现选项后，选择"上る"。在经过一条单一的通路后，众人顺利抵达"守护者之地"，随即进入BOSS战！BOSS是一只狂暴的野猪形魔物（ウルリクムミ），从外表来看没有什么与众不同之处，只是HP和LP比普通的魔物稍高，对于玩家来说，战胜这种"边角料"就好似探囊取物般轻而易举……

当众人来到"イスカンダリア·英雄の町"时，已近傍晚时分，但城中依然热闹非凡，人来人往，灯火辉煌……先前往"魔法屋ミンニウ"和"冒险ショップ"购买魔法物品和武器。然后进入"冒险选择"菜单，先执行分支任务"幸运の文样"。

分支任务⑾——幸运之文样

【内容】很久以前，天然形成的洞穴内居住着古代的人类。这些思维并不发达的原始人在洞穴的四壁上凭借记忆描绘出许多象形图案，有一些代表着美好与幸福，究竟是哪些呢？

【攻略指南】本迷宫的遇敌率极高，玩家们需要拥有足够的耐心。调查壁画，便会与魔物战斗，胜利后可以见到"不思议的文样"，但"文样"又会逃走!?我们将在迷宫中一次又一次的反复这个过程……直到我们找到最后一幅壁画，并击败壁画中的魔物，如此一来，"文样"再无处可逃。获得"文样"后，任务即告完成。

注：完成"幸运の文样"任务后，物品的流通状况将大幅度改善，一些珍贵、稀有的道具将相继出现在商店中，敬请各位玩家留意！

回到"冒险の宿ディクソン"，再次察看"冒险选择"菜单，发现又增加了一个新的分支任务"沙漠の蜃气楼"……

分支任务⑿——沙漠の蜃气楼

【攻略指南】请详见后面露比篇攻略。

如果您还有耐心的话，请在完成分支任务后进入主干流程。在"冒险选择"菜单中选定"水のエレメンタルギア"，并按下"○"键。

主干任务一水のエレメンタルギア

【攻略指南】在迷宫的起点处，精灵族人"アーミック"加入，并送给我方一颗巨大的"水晶球"，这是通过迷宫所必须的物品。将水晶球放入"涌き水"中可以使其变为蓝色，而放入"热汤"中则会变为红色，在普通状态下是绿色。我们的任务是将红、蓝、绿三种形态的水晶球分别嵌入与之相匹配的"狮子のエンブレムL1"中，当然，这需要反复的尝试。但有一点必须记牢，千万不能将水晶球嵌入没有"谜の声が乡く"的"狮子のエンブレムL1"中，否则后果自负！当上述任务完成后，在迷宫最北侧，"地上湖"的中心瞬间出现一个巨大的凹穴。进入凹穴，一行人来到第二层迷宫，走不了几步便已经完成了任务（连个BOSS都没有）？

注：完成"水のエレメンタルギア"任务后，物品的流通状况改善！

罗拉一行人决定在"チャパ·チャパ族の村"暂住几日，一方面为了收集物品，养精蓄锐，为以后的旅行做充分的准备。另一方面，也是为了帮助"チャパ族"解决一些实际困难（在分支任务中体现）。按照以前的惯例，我先为大家介绍"冒险选择"菜单中的两个分支任务一"药草の丘"和"魔物退治"

分支任务⒀——药草之丘

【内容】春天来到了，这是上山摘药草的最好时节。罗拉等人受到"チャパ族"的委托，外出采摘药草（没办法，吃在人家，住在人家，再不帮人家办点儿事，也太说不过去了）。

【攻略指南】可千万不要认为这是一件简单的工作哟。在迷宫中发现药草便可以摘取（绿色的地带），当草药收集到一定数量时任务即宣告完成。

注：完成"药草の丘"任务后，"冒险选择"菜单中出现新的分支任务一"害虫退治"



分支任务⒁——害虫退治

【内容】"药草の丘"发生大面积虫灾，单凭"チャパ族"的力量只有"望虫兴叹"的份儿。于是，罗拉等人再次受到委托……

【攻略指南】迷宫构造与执行"药草の丘"任务时完全相同，发现"害虫"后进行调查，将它



们捉住即可。当捕捉"害虫"的数量达到 4 只时任务即宣告完成。

注：完成"害虫退治"任务后，"冒险选择"菜单中出现新的分支任务——"神船の锚"

分支任务⑮——魔物退治

【内容】"药草の丘"真是块"多事之地"，有害虫，也有魔物。在先前采集药草时一并收拾了这帮"乌合之众"该多好，省得"三顾茅庐"，费时间，费精力……

【攻略指南】迷宫构造与先前两个任务完全相同，在这里不做过多解释。遇敌率很高，玩家们要具备一定的耐心。在第二层迷宫的南侧进入 BOSS 战，我方将与 3 棵巨大的食人植物对垒……

七大惊异之三——神船之锚

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

主干任务——木のエレメンタルギア

【内容】在迷宫的起点处木之使徒"ブラテイフイマム"加入我方阵营。于树海迷宫中行进，视线极端恶劣，我们几乎看不见道路，只有连成一片的茂密枝叶……

【攻略指南】第一层迷宫的道路是唯一的，没有任何岔路。在地图的西侧会发现"コケ生した看板"，调查后选择"进む"便可进入第二层迷宫。第二层迷宫较比烦人，每行进一步都会面对四至八条岔路，此刻，只要一直向南移动即可进入下一层迷宫。第三层迷宫中陷阱多的惊人，真可谓举步为艰。在地图的东北侧再次发现"コケ生した看板"，调查后来到第四层迷宫。第四层迷宫与第二层大同小异，只要一直向北行进便可顺利找到"雷神の指轮"，随即进入 BOSS 战。"ジャンボ·モク"是"雷神の指轮"的守护者，论实力不足为惧，



但却拥有恢复 HP 的特技，故此，我方必须做好打持久战的心理准备。

"サドボス·森の町"坐落于树海的最深处，优雅、奇特的建筑物被苍松翠柏所环抱，再加之淡淡的雾气，颇有些世外仙境的感觉。在"魔法屋ジョーゼフス"购买武器后，便可进入"任务选择"菜单去执行最后的圣物收集工作——"金のエレメンタルギア"。



主干任务——金のエレメンタルギア

【攻略指南】任务开始之初，强壮的异族战士"ムゾル·ヤニー"加入我方。玩家们可先前往第一层迷宫的东侧和西南侧找到两张遗落在地面上的"报告书"（进行调查即可），然后，顺迷宫西侧或南侧的"升降口"进入第二层迷宫（选择はい）。于第二层迷宫西南侧"作业用モンスター"的脚下取得"爆弹矿石"（需要多试几次）。尔后，返回一层迷宫东侧的塌方处 使用"爆弹矿石"，出现选项后，选择"する"。一次爆破是无法炸碎巨大岩石的，我们必须在一层迷宫北侧的"作业用モンスター"身边继续挖掘"爆弹矿石"，可能需要反复多次才能获得，大家一定要耐住性子。使用第二颗"爆弹矿石"后，巨石被炸的粉碎，通向 BOSS 战的道路已经畅通无阻。BOSS 是一只面目可憎的"地缚式魔"，虽然法术高强，但 HP 少的可怜，如果战术成功，在两个回合以内便可送它上路。

费尽九牛二虎之力，跨越无数艰难困苦，一行人又回到"ヴァフトーム·神殿の町"。小歇片刻，昂利便随弗朗西斯一起去见巴基鲁，而我们正好趁这一空暇时间整理一下自己手中的道具……町中增加了不少设施，其中"改造屋"最可人疼爱，我方角色随身携带的武器、装饰品以及素材应该已经比较丰富了，那还犹豫什么呢？此外，"冒险ショップ"中所贩卖的物品也有了翻天覆地的变化，且不说物品本身的价值如何，仅仅是种类便提高了好几倍，手头宽裕的玩家千万错过此次购物机会。一切整理妥善后，行出"ヴァフトーム·神殿の町"（町を出る），来到世界大地图上，按"×"键缩小地图，选定"ゲレイオス城"后进入.

"王子，ゲレイオス城中到底有什么重大的事物？"巴基鲁关切地问道

"我要取回达库鲁·博斯夺走的'エレメンタルギア'。"昂利义正词严地说道。

"不愧是王子殿下呀，您一定会成功的。"巴基鲁感叹道。

"你也和我们一起来吗？"罗拉注视着巴基鲁，面无表情地说道。

"罗拉，凯西利欧斯公爵的任务是守护宝剑。"昂利转身向罗拉解释道。

"达库鲁·博斯绝不能得到宝剑，凯西利欧斯公爵，请您好好保管，切勿出任何差错。"昂利一边说着，一边自腰间取下宝剑交给巴基鲁。

"我知道了，请王子放心，宝剑由我来保管绝对万无一失。"巴基鲁双手接过宝剑说道。

此刻，画面转为"エスカータ·古い王国"的城镇图。如果觉得再没有什么好准备的（注意给昂利装备一件武器），那就进入"冒险选择"菜单，准备迎接"决战！ダクル城"的挑战吧！

主干任务——决战！ダクル城

"昂利，在敌人的大本营作战需要高昂的士气和坚定的信念，同时，也不能失去冷静的判断力。"大战当前，罗拉最后叮嘱。

"是！"昂利点了点头，沉稳地应道。

【攻略指南】城外及城墙处的迷宫既没有敌人，也没有机关和陷阱，玩家们可以轻松通过。随后，来到城堡的内部迷宫，这里地域宽广，地形复杂，魔物成群结队，多如繁星！在"一阶通路"的尽头，众人见



到了等候多时的达库鲁·博斯，正所谓仇人见面，分外眼红，双方的交流方式只有一种——武力！与达库鲁·博斯的战斗每回合只能有一人出战，我们必须采用轮番上阵的形式，否则不可能获胜。最让人讨厌的是，达库鲁·博斯的剑术攻击不单威力惊人，而且附带多种属性，一旦中招，将大大影响我



方的战斗力。达库鲁·博斯战败后，依然嘴硬，大放厥词之后逃之夭夭。仓皇间，去下一副白玉手甲！

返回"エスカータ·古い王国"，休整一番后，选择"町を出る"，来到大地图界面，再次进入"ゲレイオス城"。

"太好了，终于所有的东西都到手了"巴基鲁见到王子胜利而归，喜悦之情溢于言表。

"你的职责已经到此为止了！你的任务完成的很好！"巴基鲁的眼中充满邪恶，阴冷地说道。

"不是这样的，我什么都不知道，到底发生了什么事情!？"弗朗西斯大叫着。

"你最初就是一个叛逆者，你背叛了艾斯卡塔和达库鲁·博斯！"罗拉一边向巴基鲁走去，一边冷冷地说道。

巴基鲁并非浪得虚名，他既然敢暴露自己，让人们知道他的本质，便一定是有备而来。他迅速召唤出大量魔物，试图与罗拉等人一决高下。紧接着，玩家将面对三连战，难度由弱到强。最后与巴基鲁和一条骨龙的战斗，难度之高，已接近疯狂的地步！诸位玩家一定要有足够的心理准备，以免遭受打击太大，导致精神失常（绝非危言耸听）。

见战况不利，巴基鲁虚晃一招，与骨龙一同逃出圈外，施展魔法逃走了。进入"エスカータ·古い王国"，调查"任务选择"，执行罗拉篇最后任务"ゲレイオスを追って"。

主干任务 —ゲレイオスを追って

"罗拉，到了这个地步，已经与你无关了，你不要在冒险了…"昂利微笑着对罗拉说。

"喂，你这小子！用不着我就翻脸不认人了吗?！事已至此，你叫我怎能放下你不管呢？"罗拉有些气愤地说道。

"可是…"昂利仍旧想说些什么。

"我们走吧，现在还不是休息的时候"罗拉拍了拍昂利的肩头，和蔼地说道。

七大惊异之四 —— 纳库鲁的地上绘（ナクル の地上絵）

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

最终 BOSS 战

回到结界地图，在中央位置调查"三角形"物体可以进入最后的升级画面。随后，便是与总BOSS巴基鲁的最后对决！

"赶紧把宝剑还给我！"罗拉高声喝道。

"宝剑，什么都不知道就追到这里，你们真是一群傻瓜。"巴基鲁傲慢的说道。

"这是关键，是力量的源泉，是通往混沌之海的钥匙。不过，如果对手是你们的话，恐怕都没必要使到那种地步！"巴基鲁不屑一顾地啐道。

最终的BOSS战开始了，难度自然不用多说了，只有两个字可以形容 — 变态!! BOSS共分为五个形态，第二形态名为"卡欧斯·路拉"，说实话，是个很不成型的BOSS，还没有第一形态时嚣张。只不过LP较多，延续的战斗时间比较长而已。第三形态的外表和攻击方式与第二形态颇为类似，但每回合的攻击次数明显增加，是在为死之前做最后的挣扎！第四形态依然是挣扎……正当我等认为程序出了问题的时候，BOSS在一声长嗥后进入了第五形态。第五形态绝对是变态中的变态！把我们的希望一次又一次地推向了深渊……现在，我终于发现，垂死挣扎的是我们玩家……愿万能的上帝保佑我们，拜托了……（我已经是第十次续关了……要暴走了!!）最后，在苦苦煎熬了一整夜之后，我终于见到了曙光……但这离我上班的时间只有一个小时了……还记得我遇到总BOSS时，是前天的晚饭前……一转眼，又要吃早饭了，这是BOSS，还是杀人机器呀。

THE END

经过数月的修复工作，艾斯卡塔国在众人的努力下焕然一新，昂利顺理成章的继承王位，成为新一代的国王。就在大家欢欣鼓舞，庆贺重生之时，罗拉却静悄悄地离开了…独自回到故乡，那片冰天雪地，寸草不生，但却总能诞生传奇人物的北方荒地。

清晨，少许的阳光洒落在雪白的大地上，一丝风也没有，是个难得的好天气。孤独的墓碑前，一人手持黄色的野菊花静立了许久。她是罗拉，一个成熟、善良、美丽而伟大的女人……

我回来了，帕布罗。每次旅行归来我都会为你带一束花，但愿你还能感受到这野花的清香和我为你带来的温馨……

露比篇

篇前小语：露比在今后的发展方向上从有着一定的难度，而且当整支队伍在临近最后之前都保持着 4 人的阵容，角色技能的取舍也很关键，既要让角色变强又不能丢下一些实用技能，比如“水泳”和“障害物越え”，否则有些分支任务是无法完成的。在职业方面，个人感觉弓系和长枪系相当之强，因为它们直接攻击敌人的 LP，特别是弓，如果能练到 Lv5 的话连最后形态的总 BOSS 也会在一回合内失掉至少 8 以上的 LP。因此在队中努力培养弓手和长枪手吧。

露比(ルビイ) 17 岁 诈骗占卜师



性格十分开朗的她拥有一个名气非常响亮的占卜师姐姐，但当她被卷入发生在索非亚姐姐身上的事件并与迷之男子伊斯坎达鲁（イスカンダール）相遇后，命运开始给予她各种各样的试练。

美丽的湖水城镇·拉库班（ラクバン）

我就觉得不对劲儿嘛，为什么骑士团的那些家伙会来找姐姐占卜。

露比一边抱怨着，一边回想刚刚发生的事情。

屋中的气氛此时十分静溢，露比的姐姐索非亚正坐在一名年迈老骑士的对面。

索非亚：”占卜的内容就是这些了？”

年迈骑士：”啊，拜托了。”

时间经过……

年迈骑士：”占卜的结果如何？”

但露比的姐姐却突然跌倒在地上。

年迈骑士：”喂、你究竟看到什么了!？”

索非亚：”……死……”

这时露比听到里面的动静和家侍广雪（ヒロユキ）一起冲了进来。

露比：”塞菲亚姐姐！”

广雪：”塞菲亚小姐！”

露比：”振作一些、姐姐！”

但塞菲亚的声音很微弱：”……一切一切的……死……”

从那之后姐姐的样子就很怪，占卜进行地也不太顺利，经常地坐在一旁发呆，看样子占卜的事现在只好交给我了！

就这样尽管广雪对露比的技术不太信任，但也正如露比所说的，谁也不想活活被饿死吧。于是露比开始兴风作浪，占卜变成了信口胡言，即使这样一天下来露比也感觉好疲惫，因此不由得感叹姐姐的厉害。临打烊时露比对顾客预言了她走失的猫咪马上就会回家，但广雪对此就表示非常的怀疑，就在这时露比突然精神百倍地说道：

”走吧！咱们出发！”

广雪：”出发？去哪里？”

露比：”还用问吗？当然是去找猫了。”

广雪：”什么嘛，这也叫占卜……”

但是抱怨此时也没有多大用处了，只好一起出发先。

冒险 1—— 找猫仔

【攻略指南】向右方位置行进马上就可以取得钥匙，之后来到左方打开闭锁的门找到走失的猫仔后与 BOSS—Undead 战斗，尽管战前有选项出现不过没人会逃吧。

美丽的湖水城镇·拉库班（ラクバン）

找回了猫仔的露比，尾巴比以前来翘得更高。在装神弄鬼了一番过后，把一直在寻找友人短剑的顾客又指往北方的不死者洞窑。

露比：”广雪！咱们出门了！”

广雪：”出门？去哪里？”

只见露比弯着腰翻箱倒柜一番后拿出了一把锈得掉渣的破剑，

露比：”怎么样？这把古剑感觉不错吧？”

听到这个，广雪不由得有了一种非常不好的预感。

不过无论广雪的预感有多正确，他的命运可能自打遇见露比的那天开始就已被注定了。

冒险 2—— 前往不死者洞窑

【攻略指南】进入绝叫回廊后便一直向左上方前进，找到可以放置短剑的地点，同时与 BOSS—Undead 战斗。之前来占卜短剑的人也会加



入战斗，此战和之前一样目的都是为了让玩家逐步熟悉系统，难度不大。

美丽的湖水城镇·拉库班（ラークバーン）

露比在得知之前来占卜的客人名叫伊斯坎达鲁（イスカンダール）的同时，也得知了塞菲亚姐姐要和他出去旅行的事情，自然这么有趣的事情露比是一定不会错过的了，而塞菲亚也没有反对露比和他们同行，于是三人踏上了旅途。

主干任务 -- 与伊斯坎达鲁的旅途 1

【攻略指南】我想谁也不会认为广雪会真和露比姐妹分开吧，因此在冒险开始之前他又加入了团体。在街道中首先沿着右方行进，来到街道的第二部分，仍然向右行后走出迷宫。

炎热的村庄·佐玛（ゾマー）

大家可以在此稍做调整，之后去冒险屋探听情报一番后在”冒险选择”项目中会出现”无人城”的分支任务。

分支任务(1)—— 无人城

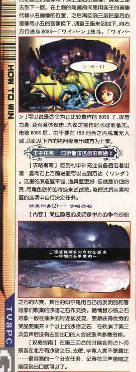
【内容】这是隐藏在深山之中的城堡，尽管数年间”去到那里的人就再也无法回来”的传闻被广为流传，但似乎藏有宝物的样子。由于被诅咒的



原因进入城堡后城门会闭锁，找到诅咒之源，打倒怪物，解开城堡之迷后无事生还。

【攻略指南】来到正面通路后会听到奇怪老人的声音，在右方的房间中调查日记后前往地下，在仓库的亡骸身上得到可以开启一层所有房门的钥匙。回到一层在正面的楼梯旁再次听到老人的声音，跟随着声音去到调理场得到密码“2475”。从正面的楼梯来到二层后，调查左手的龙像后得到”45 年度龙追祭纪念”的信息，调查右手的恶魔像则得到”出自 27 代国王海普鲁”的信息。这样按照右边的恶魔像「2」→左边的龙像「4」→右边的恶魔像「7」→左边的龙像「5」打开两边阶段的锁，然后从任何一方上去三层都可以。来到三层后先在下方取得皇后的画像，再向上去到王座的位置，去和老人对话

后把国王的画像取下换上皇后的画像，调查王座去到下一层。在上面的隐藏房间里用国王的画像代替小丑画像的位置，之后再回到三层把皇后的画像用小丑的画像换下，调查王座来到地下，向右方行进与 BOSS--「ワイバーン」战斗。「ワイバー



ン」可以说是迄今为止比较象样的 BOSS 了，攻击力高，还有全体攻击，大家之前作好心理准备先。击败 BOSS 后，由于要在 150 回合之内脱离无人城，因此从下方的拷问部屋出城方为上策。

主干任务--与伊斯坎达鲁的旅途②

【攻略指南】回到村中补充过装备后沿着街道一直向右上方前进便可以去到万达（ワンダ）。这里的改造屋不错，道具屋更好，但就是价钱好贵，用角色砍价的特技来试试吧。整理过后从冒险屋的选项中自行决定任务。

分支任务(2)-- 沙暗之石

【内容】某位隐居的发明家举办的争夺沙暗之石的大赛，其目的似乎是用自己的发明品和冒险家们收集的沙暗之石作交换。据情报沙暗之石好象一般在绿洲的附近被发现，要想获得优秀的奖品要集齐 9 个以上的沙暗之石，在吹响了第三次笛声后没有去到出口的人会被取消参赛资格。

【攻略指南】在第三回合的时候会有占卜师预言在北方有沙暗之石，去吧，毕竟人家不是露比……很容易的一个分支任务，记得在三声笛响之前回到出口就可以了。

分支任务(3)-- 夜之沙漠中的魅影

【内容】某位商人在横渡夜之沙漠时被迷之影袭击，商人负伤逃出了沙漠但货物被丢落在各处，迷之影的正体目前不明，不过据传闻讲十分之强，只有在回避和它交战的情况下回收货物一途。另外可以使用它最讨厌的「后ずさりの羽」来防止正面的交战，初期手中持有数五枚。

【攻略指南】迷之影的正体「サーベルタイガー」实力超强，它会每十回合左右出现一次，交战的话获胜的几率渺茫至极（当然如果阁下你有金手在身则另当别论），还是使用「后ずさりの羽」来回避吧。丢落的货物一共有三个，分别在沙漠左下方绿洲的上方附近、入口的上方附近以及两者之间绿洲的下方。每找到一枚货物后会得到一支「后ずさりの羽」作为奖励。

主干任务--与伊斯坎达鲁的旅途③

【攻略指南】走过街道便会来到古王国·艾斯卡塔（エスカータ），调整装备先。另外在完成了分支任务的同时会出现新的分支任务，请注意查收。

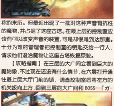
分支任务(4)-- 巨人之笛

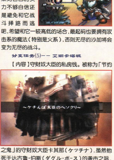
【内容】这座塔因为其特殊的构造，当强风吹过时发出的声音具有退魔的效果，这也正是其名



称的来历。但最近出现了一批对这种声音有抗性的魔物，并占据了这座古塔。在最上层的控制室应该有可以改变声音的装置，可是却很难到达那里。十分为难的管理者把控制室的钥匙交给一行人，请求他们退治魔物让这座古塔恢复原貌。

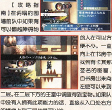
【攻略指南】在三层的大广间会看到巨大的魔物像，不过现在还没有什么情节，在六层打开通往最上层大厅门前的锁，调查控制室后将左方的机关扳向上方，回到三层的大广间和 BOSS--「ガーディアン」战斗。在此奉劝大家一句，如果对自己的实力不够自信还是避免和它战斗择路而逃吧，希望和它一较高低的场合，最起码也要拥有攻击系的魔法（特别是火系），否则无尽的沙加将会变为无尽的战斗。





分支任务(5)-- 艾斯卡塔城

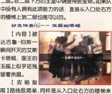
【内容】守财奴大臣的私房钱。被称为「节约之鬼」的守财奴大臣卡其那（ケッチナ），虽然他死于达古鲁·伯斯（ダグル·ボース）的袭击之际，但藏在城内的私房钱却仍未被发现。



【攻略指南】在坍塌的围墙前队中如果有可以翻越障碍物的人在可以方便不少。一直向上在书房中找到有卡其那签名的图画，自书房出来向左便可以来到二层。在二层下方的王室中调查得到宝物。如果队中没有人拥有此项能力的话，直接从入口处右方的楼梯上到二层也是可以的。

分支任务(6)-- 王座的温暖

【内容】被达古鲁·伯斯一瞬间歼灭的艾斯卡塔城，国王的玉座上似乎还残留着余温。



【攻略指南】路线很简单，同样是从入口处右方的楼梯来到二层，之后向上再去往右方的王之间，将灯点燃后与 BOSS—Undead 战斗。



分支任务(7)—— 城迹的魔物

【内容】此次的任务比较简单，打倒被达古鲁·伯斯的艾斯卡塔城中的魔物。

【攻略指南】路线仍然很简单，魔物的巢穴在一层练兵场的右上方，没有翻越障碍物技能的话就只好从二层绕过去了，走到那里自然发生情节与魔物战斗。

分支任务(8)—— 达古鲁·伯斯城

【内容】对自己身手有自信的人尽管可以去这里挑战一下。



【攻略指南】先自一层通路的左下方去往二层通路，再从右上方的阶段回到一层，和BOSS—兽人战斗。

主干任务——与伊斯坎达鲁的旅途④

【攻略指南】进行过漫长的分支任务后终于可以向下一个目标前进了，向右下方行进后在露营时引发情节。

露比:"姐姐，你究竟在那次的占卜中看到了什么?差不多也该告诉我了吧，还有这次旅行的目的。"

塞菲亚:"那次的占卜是关于征服七大惊异这件事的吉凶。"

露比:"七大惊异的征服?为什么那些骑士团的家伙们都变成象冒险者一样了?那你看到的真的是'死'吗?"

塞菲亚:"……也不是很清楚地看到。"

塞菲亚:"只是似乎看到自己也被卷入其中"

露比:"那姐姐你是看到了自己的未来了?"

露比:"是吗，原来是这样……看到了自己的未来于是失去了去面对它的勇气。"

塞菲亚:"是啊，令人十分的害怕呢……说不定看到的真的是自己的未来，那样去想着的时候就变得无法把心情平静下来了。"

露比:"这么说来七大惊异还真是十分特殊的地方呢。"

露比:"无数的死……是那些骑士堆尸如山吗……不过那和姐姐你也没有关系呀?"

索菲亚:"那是因为我受人之托为自己占一卜，虽然伊斯坎达鲁先生并没有占卜的能力，但他说知道在某个特别的村庄有人可以为我占卜。"

露比:"我也可以替你占卜呀!不过说是那么说，估计我也做不到，哈哈哈……"

塞菲亚:"谢谢你，露比。尽管我认为你潜在的能力在我之上，只不过现在还不是时候。你的好奇心太过旺盛了，太容易被其它的事情束缚住了，就好象我被自己的将来束缚住了一样。"

姐姐竟然说我的能力在她之上，不会吧!什么征服七大惊异、骑士团、还有什么很多人会死之类的，今天的话题未免有些过于沉重了呢。

从街道出来沿雪之丘，向右方行进去往街道，之后来到英雄之城·伊斯坎达利亚（イスカンダリア）。经过了跋涉，这里是一个不错的补给站。

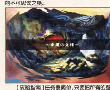
分支任务(9)—— 壁画洞窟

【内容】在很久很久以前，居住在天然洞穴的古代住民们在洞穴的墙壁上留下了各种各样的壁画，传说在那些画中融入了他们的灵魂。

【攻略指南】进入空洞后向右上方行进，调查壁画后与魔物战斗，之后调查墙壁上的裂痕继续前进。沿左上方的阳光之道击败壁画上的魔物可发现"洞穴"，进后由牧鹿产道向下方前进不久在右方会有洞穴，可以通往上层迷宫，最后穿过墙上的裂缝后进入古龙之间。调查壁画与BOSS—龙战斗。

分支任务(10)—— 幸运之文样

【内容】很久很久以前，有很多的古代人居住在天然洞穴里，他们在洞穴内的墙壁上留下了各种各样的图画。在那画中，据说有可以带来幸运的不可思议之绘。



【攻略指南】任务很简单，只要把所有的壁画都调查一遍就可以了，最后的一幅壁画在道路右下方的尽头，击败画中的魔物后，幸运之文样出现，会留下一个Lv99的宝箱，调查后得到大量金钱完成任务。不过这一关如果队中没有会水泳的人的话，那……那就实在是非常非常地可惜了。

分支任务(11)—— 沙漠之蜃气楼

【内容】无数的冒险家为了追求梦幻般的蜃气楼而投身于这无边的沙海之中，同样地，也有无数的冒险家葬身于此。但最近传闻神秘的蜃气楼出现是具有一定规律的……



【攻略指南】进入沙地狱后马上就可以从一位冒险者留下的信息中得到提示，说蜃气楼会先在西南方出现，之后是东方，然后是……当然最关键的部分不见了，但从图上的形状看应该是三角形，而且信息中在最后说到"蜃气楼在跳着华尔兹"。因此按照西南、东和西北的顺序与蜃气楼伴舞一支即可，地图上的八个方向上下左右分别代表北南西东，剩下的那四个方向我想就不用多说

了吧…途中如果遇到风暴阻挠的话就只好重新来过了，顺利的话只要走一周就可以完成此任务了。



分支任务⑿—— 沙漠纵断

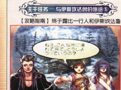
【内容】在无边的沙海中心有一个被称为”沙地狱”的沙暴猛烈地带，除了冒险者没有人能够通过那里。要走出沙地狱就只有等沙暴停止才能按照方向前进，而且据说在沙暴最猛烈的地方会强力的怪物出现……



【攻略指南】目标是东南角的处点，十分简单，再说沙暴中的怪物也不够强，和沙暗之石任务中的差太多了，尽管向东南方行进吧。

主干任务 — 与伊斯坎达鲁的旅途⑤

【攻略指南】终于露比一行人和伊斯坎达鲁长途跋涉来到了被称为托雷（ト-レ）的十分偏远的小村庄，这里是利斯·托雷斯（リ-ス·ト-レス）的故乡。而利斯一族的灵力都很强力，也许能帮得上塞菲亚。不过这里也真的是有够偏僻的了……但当塞菲亚姐妹二人去到利斯家的时候，却从仆人处得知她家小姐看到的将来才够恐怖，塞菲亚的还不够斑。而且这里的商店实在是…差得离谱。



分支任务⒀—— 冰盘群海

【内容】从商人那里得到寻找不易融化的奇冰的委托，因此去往在狂澜之上飘浮着无数冰盘的危险海域，寻找被称为”永久冰”的稀有物品。

【攻略指南】没有什么迷题上的难度，顺着路走就 ok 了。先向左下方前进经过大冰盘来到冰海的第二部分，在向右上方进入第三部分。在巨冰盘取得永久冰后完成任务。



主干任务——世界尽头之村·托雷

【攻略指南】完成冰盘群海的任务后再次去拜访利斯家后，在伊斯坎达鲁的建议下众人决定一窥七大惊异的奥妙，因为这也和塞菲亚将来的命运息息相关。但目前七大惊异之一的”空中庭园”还无法去到，因此要在余下的”法罗斯的地下迷宫（ファロスの地下迷宫）”、”神之案（神のテ-ブル）”、”神船之锚（神船の锚）”、”纳库鲁的地上绘（ナクルの地上绘）”、”阿瓦隆岛（さまよえる岛）”、”双月之神殿（二つの月の神殿）”中选择其一，而且会派生出不同的分支任务，完成后要再回到利斯家选择其它的惊异进行攻略。具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分，在此不再多作赘述。

在选择了”双月之神殿”的场合下，会来到防塞之町·奇姆巴利（キムバ-リ-）并引发出新的分支任务。

分支任务⒁—— 火山之龙

【内容】将居住在火山地下的龙之宝物夺取过来。

【攻略指南】路线十分的简单，只不过有些地方要将附近的岩石退下来做路，在尽头处发生 BOSS 战。

分支任务⒂—— 龙之乐园

【内容】传说中的龙之乐园。

【攻略指南】向右方行进，按照石碑上的提示进入暴风猛烈区域，再向上从洞穴来到”审判之瞳”，在这里请大家注意了，如果在地面上闭着眼的位置做调查或是走到地面上睁着眼的位置是要和 BOSS 级敌人作战的，因为这里是龙之乐园嘛，所以……相信不用我说了吧？之后沿着地面上闭着眼的路行进走上阶段便可以到达龙之乐园，当然和 BOSS 一战是在所难免了。这一关的 BOSS 可以说是相当之强悍了，全体攻击多，而且还附加取消和封杀行动的特效，对付它最好多使用直接攻击 LP 的招式。

七大惊异之六 —— 双月之神殿

【内容】七大惊异之一，但当露比等人来到附近时却感觉这里似乎是发生了什么事情……另外，终于终于，露比篇再次加入了新的同伴 —— 坤玟（クン=ミン），虽然现在看上去很废物的样子，但只要你肯下功夫培养他，不放弃他，以后……以后似乎也还是个废物……

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。但好不容易才取得的七大惊异的力之源泉”神秘三角形”却被露比很轻易地送给别人了，尽管当她得知不把那个收集完整就无法去往”空中庭园”后后悔不已……回到村庄后再次去往利斯家，选择下一个任务。



七大惊异之一 —— 法罗斯的地下迷宫（ファ ロスの地下迷宫）

【内容】其实这里无论选择那个奇迹来进行攻略都会发生众人争夺关于奇迹内”力之源”的情节，之后麦斯（マイス）加入。

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

七大惊异之二 — 神之案（神のテ-ブル）



【内容】选择本任务后会来到希望之村·斯洛菲罗（ツォフエロ），并引发出新的分支任务。但请注意如果先把惊异完成的话有些分支任务便会消失，因此追求完整度的朋友还是把分支任务完成先。另外在完成了本奇迹后再回到这里会有新的分支任务——斗技场出现。

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大

家参考后面的总和部分。在这之后那位为了征服七大惊异的少年津又出现了，看他的决心那样坚定，善良的露比自然再次把我们的辛勤劳动成果拱手相让了。

分支任务（16）—— 剑难峡

【内容】塞林村和斯洛菲罗村之间的深谷——剑难峡，已经有许多的旅人丧身于此。

【攻略指南】地图很小，只不过在过桥的时候队伍会被分为两组。在崖上的一组要把落在山下的一组救上来，两组会交替行动，基本上这一关是对队伍强弱的整体考验。上面的一组要先到地图的东北角取得藤蔓，下面的一组要先爬山东南角的岩石再向西北方向到达山顶附近等待第一组的救援，而第一组只要回到断桥附近就可以和第二组汇合了，最后到达东边的出口完成本任务。

分支任务（17）—— 树海

【内容】传闻中只要进入就无法离脱的树之海，去找到脱身的方法吧。

【攻略指南】行进不远后调查路旁的看板进入树海之目，一直向南方前进，走出树海之目，走入西南的小洞穴，然后再一直向西南方前进即可完成本任务。不过容我多说一句，这个也叫分支任务吗？简直有点儿太……

七大惊异之三——神船之锚

【内容】来到这里后引发出的所有分支任务请参照罗拉篇攻略。在进入神船之锚之前同伴古雷斯加入。

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

七大惊异之五 —— 阿瓦隆（アヴァロン）

【内容】来到神殿之町·巴弗托姆（ヴァフトーム）后引发的分支任务请参照罗拉篇。

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。

七大惊异之四 —— 纳库鲁的地上绘（ナクルの地上絵）

【攻略指南】具体关于七大惊异的攻略请大家参考后面的总和部分。进入奇迹之前同伴安赞加入，一番苦战之后露比进入了神秘的梦境，似乎跨越了时空……

醒来后众人回到利斯家，一直困扰索非亚的问题也得以解决，而当伊斯坎达鲁询问两姐妹去往空中庭园的吉凶时，两人却得出了完全相反的答案，究竟是如索非亚所说是世界的终结之日还是如露比所说的是一切的开始呢？但就象露比以往的作风一样也无妨吧，如果结果不如所愿就去努力地改变它好了。

七大惊异之七——空中庭园



【内容】这时可以在托雷村的冒险选择中进行最后一项惊异了，选择后便无法回头，因此在去之前作好一切的准备先。

【攻略指南】露比篇的空中庭园和罗拉篇的并不相同，因为完全没有解迷的成分。（晶口吐白沫状语：难道是天之将降大任于“厮人”也!？）

到达第四庭园的中心后，会与BOSS——津和



其亲卫队交手。

胜利后分别与他的第二、三、四、五形态交手。

THE END

无论何时，当最终BOSS倒下之际周围的什么山洞、神殿之类的东西也会一同倒下，不知道最终BOSS身上是不是牵了好多线在四旁的墙壁上…但无论那真相到底是什么，这次也没有例外。当广雪看着变为一摊废墟的空中庭园，不禁笑了出来。

广雪：“不愧是露比，把七大惊异都弄得一团糟，哈哈哈……”

露比：“那样的破玩艺儿不是我们的未来，也不是我们的梦想和希望。”



露比：“我的未来、我的梦想、还有我的希望都在我的心中！”

广雪：“哦……？心胸中装下了那么了不起的东西，可看上去还是很象飞机场呀？”

露比：“……!？广雪!! 你说什么!？”

就这样，在美丽的夕阳下，两个勇敢、智慧而富有活力的年轻人在广阔的大地上追逐嬉戏着，感受着日光的温暖和大地的宽容，心中的光芒比这世间任何其它的事物都耀眼。因为他们的未来就在自己手中。

因为……

他们就是真正的冒险者。

编后语：“沙加”终于告一段落了，晶和夜露都长长地出了一口气。但还是要向大家道歉，因为种种原因，只完成了两名角色的攻略。不过，好在每一名角色的分之任务都大体相同（至少迷宫得布局和结构是这样），而流程形式也较为固定。希望我们的劳动能为玩家们带来一些帮助，这样晶和夜露也可以安心的睡了…

特技一览表

战 斗 系	
名 称	效 果
パンチ	拳系技能习得变易
キック	腿系技能习得变易
投げ	投系技能习得变易
短剑	短剑系技能习得变易
长剑	长剑系技能习得变易
斧	斧系技能习得变易
杖	杖系技能习得变易
枪	枪系技能习得变易
弓	弓系技能习得变易
铳	铳系技能习得变易
盾	盾系技能习得变易
タフネス	肉体上的状态异常恢复变快
立ち直り	精神上的状态异常恢复变快
肉の铠	物理防御加强
节约魂	道具的耐久度增加
铜の意思	对精神上的状态异常攻击抗性上升
格斗マスタリ-	全部体术技习得变易
武器マスタリ	全部武器技习得变易
ナチュラル	对肉体上的状态异常攻击抗性上升
不屈	对术的防御加强
技の达人	技使用的消费下降
术の达人	术使用的消费下降

非 战 斗 系	
名 称	效 果
武器封印	战斗中禁止使用某种武器
道案内	便于屋外探索
适应能力	在任何场所可以进行普通的回复
障害物越え	翻越障害物
恐怖症	遇到某种怪物战斗力低下
简易修理	稍稍回复道具的耐久度
水泳	渡过水种类的障害物
あきんど	买卖时进行讨价还价
外交	进行各种交涉
マハラジャ	特意高价买下道具
洞窟探检	便于洞窟探索
おしゃれ	外交的成功率、商谈的效果上升
键开け	打开通常的锁
闻き耳	察觉敌人的动静
地味	不易被敌人偷袭
身のこなし	对于突发危险的处理变易
建造物の知识	便于建筑物的探索
见破る	发现隐藏的机关
民外し	解除通常的陷阱
武器加工	武器的加工、修理
装饰品加工	对盾或是装饰品进行加工、修理.
目利き	引发出道具的效果变易
占い	占卜事物的吉兆
魔道板	记载各种术的石板
火のファミリア	持有道案内能力
土のファミリア	持有道案内能力
金のファミリア	持有建筑物知识的能力
水のファミリア	持有洞窟探检能力
木のファミリア	持有洞窟探检能力
术合成	调整术的性能

升 级 奖 励

升级后得到的各种嵌板，按照一定的顺序排列可以得到额外的奖励，排列顺序如下：

名称	发生条件	例
ジョイント	斜方向的两连	◆◇ ◇◆◇ ◇◇
トライアングル	成为三角形	◆◇ ◇◇◆ ◆◇
ライン	无论横或斜的一条直线	◇◇ ◆◆◆ ◇◇

武 器 固 有 技 介 绍

短剑 / 长剑 / 斧 / 枪 / 杖 / 弓

短　剑

固有技名称	对象	说　明
高速突き	单	在高速移动状态下使用的攻击
トリック	单	突刺和投掷攻击
しびれ突き	单	附加"麻木"效果的突刺攻击
ナイフガード	自	防御对手的攻击
切り刻む	单	快速斩切式攻击
加速突き	单	用身体撞击对手的同时进行突刺
ナイフ投げ	单	向对手进行投掷攻击

短 剑 连 携 技

技名	对象	条件		特殊效果	连携时的名称	
		HP	EN		最初/途中	最后
高速突き	敌单体	5	1		高速	高速突き
音速突き	敌单体				音速	音速突き
感电突き	敌单体			麻痹效果	感电	感电突き
ナイフ投げ	敌单体				ナイフ	
曲投げ	敌单体				曲	曲投げ
トリック突き	敌单体	10	1		トリック	トリック突き
カットイン	敌单体				カット	イン
しびれ突き	敌单体	10	1	麻木效果	しびれ	しびれ突き
スラッシュアウト	敌单体			麻痹效果	スラッシュ	アウト
加速突き	敌单体	15	1		加速	加速突き
切り刻む	敌单体	20	2		切り	刻む
なます切り	敌单体				なます	

短剑固有技的等级（与角色短剑技等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
高速突き	高速突き	音速突き	感电突き	电光石火	
トリック	トリック突き	曲投げ	カットイン	ダブルトリック	
しびれ突き	しびれ突き	感电突き	スラッシュウト	ブラッディーマリー	
切り刻む	切り刻む				
加速突き	加速突き	音速突き	なます切り	カットイン?クロス	
ナイフ投げ	ナイフ投げ	曲投げ	カットイン	ジャグラースロー	

长　剑

固有技名称	对象	说　明
多段斩り	单	适用于任何敌人的剑技
い抜け	单	在高速运动中进行拔剑式攻击
十字斩り	单	横一式、竖一式的十字形剑法
追突剑	单	附带"间歇"（暂停一回合出手）效果
ディフレクト	自	防御对手的进攻
强击	单	向对手施展强力一击
巻き打ち	单	双手握剑的跳跃攻击

长剑连携技

技名	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初/途中	连携时的名称 最后
二段斩り	敌单体	15	1		二段	
かすみ二段	敌单体				かすみ	二段
天地二段	敌单体			间歇效果	天地	天地二段
三段斩り	敌单体				三段	三段斩り
追突剑	敌单体	15	1	间歇效果	追突	突剑
转	敌单体			间歇效果	转	转
い拔け	敌单体	20	1		い	拔け
なで斩り	敌单体				なで	なで斩り
逆风の太刀	敌单体			"技能力下降"效果	逆风の	太刀
十字斩り	敌单体	15	1		十字	十字斩り
クロスブレイク	敌单体				クロス	ブレイク
グランドクロス	敌单体				グランド	クロス
巻き打ち	敌单体	25	1		巻き	
かぶと割り	敌单体				かぶと	割り
スマッシュ	敌单体	35	2		スマ	ッシュ
ベアクラッシュ	敌单体				ベア	ベアクラッシュ

长剑固有技的等级（与角色短剑技等级相关联）

アビリティ	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
多段斩り	二段斩り	かすみ二段	天地二段	三段斩り	灭多斩り
追突剑	追突剑	かすみ二段	转	变幻自在	
い拔け	い拔け	なで斩り	逆风の太刀	龙尾返し	清流剑
十字斩り	十字斩り	クロスブレイク	グランドクロス	マルチウエイ	
巻き打ち	巻き打ち	かぶと割り	天地二段	龙尾返し	黄龙剑
强击	スマッシュ	かぶと割り	ベアクラッシュ	ヴァンダライズ	

斧

固有技名称	对象	说明
大木断	单	横向、水平抡动斧头进行攻击
トマホーク	单	抛掷斧头进行攻击
ハンマー	单	水平挥动斧头全力攻击
一人时间差	单	竖向劈打式攻击
强打	单	向敌人施以强力一击

长剑连携技

技名	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初/途中	连携时的名称 最后
大木断	敌单体				大木	断
たけくらべ	敌单体				たけ	くらべ
マキ割りフェニックス	敌单体					フェニックス
トマホーク	敌单体				トマ	ホーク
大回转投げ	敌单体					
スカイドライヴ	敌单体				スカイ	ドライヴ
一人时间差	敌单体				一人	时间差
バックスラッシュ	敌单体				バック	スラッシュ
ハイパーハンマー	敌单体				ハイパー	ハンマー
夜叉横断	敌单体				夜叉	
强打	敌单体				强	强打
スカルクラッシュ	敌单体			"魔能力"下降效果	スカル	クラッシュ

斧固有技的等级（与角色斧技等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
大木断	大木断	たけくらべ		マキ割りフェニックス	
トマホーク	トマホーク	大回转投げ	スカイドライブ	スカイスクレイパー	
一人时间差	一人时间差	バックスラッシュ		高速ナブラ	
ハンマー	ハイパーハンマー	旋回断	夜叉横断	富岳八景	
强打	强打	スカルクラッシュ	夜叉横断	木端微尘	

枪

固有技名称	对象	说明
闪光突き	单	高速突刺攻击
ジャベリン	单	强力突刺攻击
エイミング	单	直线跨步突刺攻击
草伏せ	单	混合棍棒招式的枪法，对手防御不能
チャ ジ	单	向敌方施展强力一击

枪连携技

技名	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初/途中	连携时的名称 最后
二闪光突き	敌单体	15	1		闪光	光突き
くし刺し	敌单体				くし	刺し
スカッシュ	敌单体				スカ	カッシュ
ジャベリン	敌单体	15	1		ジャベ	ジャベリン
草伏せ	敌单体	20	1	间歇效果	草	伏せ
スウィング	敌单体周围			间歇效果	スウィンエイ	スウィング
エイミング	敌单体	15	1			ミング
活杀兽神冲	敌单体			"技能力下降"效果	活杀	
独妙点穴	敌单体			"技能力下降"效果	独妙	
二段突き	敌单体	25	2		二段	二段突き
双龙破	敌单体				双龙	龙破
チャージ	敌单体					

枪固有技的等级（与角色枪技等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
闪光突き	闪光突き	くし刺し		光の腕	
ジャベリン	ジャベリン	くし刺し	スカッシュ	双龙破	DHS
草伏せ	草伏せ		スウィング		
エイミング	エイミング		活杀兽神冲	独妙点穴	
多段突き	二段突き		双龙破		
チャージ	チャージ	スカッシュ	コブラスマッシュ	バスターランサー	无双三段

杖

固有技名称	对象	说明
本手打ち	单	使用杖进行直接攻击
回し打ち	单	使用杖向敌人发动回旋式攻击
连打	单	使用杖进行连续攻击
ブロック	自	防御对手的攻击
土龙击	全	敌全体攻击，并附加"间歇"效果
ハードヒット	单	向敌人发动强力一击
骨碎き	单	使用杖发动极强烈攻击

杖连携技

技名	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初/途中	连携时的名称 最后
本手打ち	敌单体	10	1		本手	手打ち
引き落とし	敌单体				引き	落とし
痛打	敌单体			"体能力下降"效果	痛	
ウォーターム一ン	敌单体			"心能力下降"效果	ウォーター	
回し打ち	敌单体				回し	
二连打	敌单体				二	连打
正中三连击	敌单体			"体能力下降"效果	正中	
骨碎き	敌单体	15	1	"力能力下降"效果	骨	碎き
脑天割り	敌单体			"魔能力下降"效果		
ハードヒット	敌单体	20	1		ハード	ヒット
どら鸣らし	敌全体				どら	
土龙击	敌单体	25	1	间歇效果		龙击



杖固有技的等级（与角色短剑技等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
本手打ち	本手打ち	引き落とし	痛打	ウォータームーン	
回し打ち	回し打ち	返し突き	引き落とし	からすとうさぎ	
二连打	二连打	正中三连击	削岩击	全身强打	
骨砕き	骨砕き	脑天割り	痛打	粉碎击	
ハードヒット	ハードヒット	痛打	どら鸣らし	かめごうら割り	
土龙击	土龙击				

弓

固有技名称	对象	说明
早射ち	单	削减敌方 LP 的攻击
威吓射击	单	直接的弓系射击术，附带"间歇"效果
二连射	单	削减敌方 LP 的攻击
力矢	单	大量削减敌方 LP 的攻击
でたらめ矢	全	向敌方全体发动攻击
狙い射ち	单	防御不能的弓系射击术

弓的连携技

技名	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后
早射ち	敌单体	10	1		早	射ち
瞬速の矢	敌单体				瞬速の	
威吓射击	敌单体	10	1	"间歇"效果	威吓	
影ぬい	敌单体			"麻痹"效果	影	ぬい
影矢	敌单体			"气绝"效果	影	矢
でたらめ矢	敌全体	15	2		でたらめ	たらめ矢
アローレイン	敌全体				アロー	レイン
二连射	敌单体	15	1		二	连射
三连射	敌单体				三	连射
狙い射ち	敌单体					
力矢	敌单体	30	1		力	力矢
贯きの矢	敌单体				贯きの	矢
破魔の矢	敌单体				破魔の	矢
ザップショット	敌单体			"气绝"效果	ザップ	

弓固有技的等级（与角色短剑技等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
早击ち	早射ち		瞬速の矢		
威吓射击	威吓射击	影ぬい	イカスミアロー	影矢	
でたらめ矢	でたらめ矢		アローレイン	パラージシュート	
连射	二连射	三连射	影矢	针千本	
狙い射ち	狙い射ち	サイドワインダー	スパローショット	フェニックスアロー	
力矢	力矢	贯きの矢	破魔の矢		ザップショット

パンチ技

全体技名称	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后
正拳	敌单体	10	0		正拳	正拳
熊掌打	敌单体	10	0		熊掌	掌打
虎狼炮	敌单体	10	0	"体能力"下降效果	虎狼	炮
パンチアウト	敌单体		0			アウト
マッハパンチ	敌单体		0			

キック技

全体技名称	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后
キック	敌单体	15	0		キック	キック
キックラッシュ	敌单体		0		キック	
キッチンシンク	敌单体		0	"力能力"下降效果	キッチン	シンク
稲妻キック	敌单体		0		稲妻	キック

投げ技

全体技名称	对象	条件 HP	条件 EN	特殊效果	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后
体落とし	敌单体	15	0	"间歇"效果	体	落とし
かわづ抃け	敌单体		0	"间歇"效果	かわづ	抃け
あびせ倒し	敌单体		0	"间歇"效果	あびせ	倒し
空气投げ	敌单体		0	"间歇"效果		

体术固有技的等级（与角色体术等级相关联）

固有技名称	技 Lv. 1	技 Lv. 2	技 Lv. 3	技 Lv. 4	技 Lv. 5
パンチ	正拳	熊掌打	虎狼炮	活杀兽神掌	
パンチ	マッハパンチ	マシンガンジャブ	パンチアウト	千手观音	
キック	キック	キッチンシンク			
キック					
投げ	体落とし	かわづ抃け	あびせ倒し	呼びし	
投げ	空气投げ	かわづ抃け	龙卷投げ	风杀阵	

火术

术名	条件 HP	条件 EN	效果说明	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后	魔道板
火遁	10	1	强化使用者的火行			
デテクトオーラ	10	1	给予强敌造成较大的伤害力		オーラ	
炎の矢	15	1	火行的单体攻击术	炎の		
炎の盾	20	1	令使用者具备"炎之魔法盾"			
ヒロイズム	20	1	增长一名角色的"力能力"			木术 Lv2
圣印	30	1	给敌人造成伤害，尤其针对"不死"魔物效果显著			
ファイアウオール	30	1	我方全体被"冷气"魔法壁所保护			

水术

术名	条件 HP	条件 EN	效果说明	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后	魔道板
水遁	10	1	强化使用者的水行		遁	
デテクトアンデッド	10	1	能给"不死"系敌人造成打		アンデッド	
クラウドコール	10	1	呼雾唤云，强化战场的水属性	クラウド		
ピュリファイ	20	1	我方一名的 HP 和异常态恢复			金术 Lv2
バブルブロー	20	1	水行的单体攻击术			木术 Lv2
水の盾	40	1	令使用者具备"水之魔法盾			
アイスニドル	50	1	水行的全体攻击术	アイス		

木术

术名	条件 HP	条件 EN	效果说明	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后	魔道板
木遁	10	1	强化使用者的木行	木		
オーバーグロウス	10	1	强化战场的木属性			
デテクトプラント	10	1	能给"植物"系敌人造成打击植物		プラント	木术 Lv2
ライフブースト	20	1	我方一名角色 HP 恢复			
ミサイルガード	40	1	我方全员备防护射击系武器			
メディテーション	40	1	"魔能力"和"心能力"强化			
リサイクル	40	1	使用者的装备的耐久力恢复			

金术

术名	条件 HP	条件 EN	效果说明	连携时的名称 最初／途中	连携时的名称 最后	魔道板
金遁	10	1	强化使用者的金行			金术 Lv2
デテクトゴールド	10	1	战斗时在所在地发现金钱	デテクト	ゴルド	金术 Lv2
マジックロック	10	1	可防御"宝箱魔物"幕原攻击的魔法壁	マジック		金术 Lv2
ショック	20	1	敌全体声波攻击	ショック		
アーマーブレス	20	1	我方一人的防具性能提升			

术名	HP	EN	效果说明	连携时的名称 最初/途中	最后	魔道板
ウェポンブレス	30	1	我方一人的武器性能提升			
スーパーソニック	50	1	对昆虫、动物系造成"麻木"效果			

土术

术名	条件		效果说明	连携时的名称		魔道板
	HP	EN		最初/途中	最后	
土遁	10	1	强化使用者的土行			
デテクトアニマル	10	1	可对"兽人"造成伤害			
岩石弹	10	1	土行的单体攻击术	岩石	石弹	金术Lv2
スリーブ	20	1	对敌单体造成"催眠"效果			金术Lv2
ビルドアップ	20	1	我方一人"力、体能力"提升			
リムーブフィア	40	1	我方全体"混乱"状态治疗			
アニマルチャーム	40	1	令"兽"类敌人失去战斗能力			

禁咒

术名	条件		效果说明	连携时的名称		魔道板
	HP	EN		最初/途中	最后	
デテクトブラッド	20	1	对拥有"血肉"的敌人造成伤害		ブラッド	
魔印	40	1	对敌方单体进行诅咒,并造成伤害	魔	魔印	
ウィークネス	50	1	敌单体的"力、体能力"下降			
スペルマグネット	50	1	引发使用者的术力			
スポイル	50	1	给予敌方单体"毒"状态			
サイコノイズ	50	1	对敌全体攻击,降低被攻者五行力			
ブラスター	60	1	对敌单体攻击,拥有"气绝"效果			

七大惊异

七大惊异之一 — 法罗斯的地下迷宫(ファロスの地下迷宫)

【攻略指南】向东南方行进打开"巨大之扉"后继续前进，经过西南方的"十字路",顺着西南方登上楼梯后在制御室按下机关,继续沿着道路前进从楼梯去往三层。在地图中央的房间调查过机关后便可以封锁三层而打开一层的隔壁。回到一层,在另外一个控制室按下机关封锁一层的隔壁打开三层的,再沿路顺着楼梯来到二层,进入另一个动力室打开机关,这样的话迷宫中央的直梯就会启动。之后再次去往三层打开下部隔壁，回到一层分别打开东南方和南方在"用途不明之部屋"的动力装置,把三层的隔壁打开，乘坐直梯回到三层,再分别打开西南和西北的动力装置,将全部电源开启。回到一层乘坐电梯去往二层,找到本奇迹的力之源,并与BOSS— 剑圣战斗。尽管这BOSS带着一群"人?"出场,不过实力就比较一般,如果队中弓手"でたらめ矢"这一项技能有Lv4以上的话打起来会省时不少。

~Undercity Phalos~

七大惊异之二 — 神之案(神のテーブル)

【攻略指南】如果没什么意外的话,这个惊异应该是七大惊异中最简单的一个。通过地面上的传送点来到神之案后,在欲望之镜东边的位置可以找到传送点去往梦见之镜,下一个传送点在梦见之镜的西方,在时间之镜的东边可以得到本奇迹的力之源，在它的下方地点乘坐传送点去往引导之镜,与BOSS——巨鸟战斗后任务结束。不过…这个真是BOSS吗?弱得也太离谱了吧,似乎还不如其它地方的杂鱼。

~Deities' Table~

七大惊异之三 — 神船之锚

【攻略指南】世界七大惊异之"神船の锚"。一所神秘的古代遗迹,外观稀奇古怪,与船锚有些类似。传说是天上众神在乘船于星河间游玩时,不慎将船锚掉下了凡间……第一层迷宫复杂度不高,敌人也多为不足挂齿的小角色。在"望星之祭坛"上进行第一次BOSS战,胜利后调查"星座盘",记住星际图的位置和走向。然后,自北侧下行台阶进入第二层迷宫。第二层迷宫中的魔物大多比较强悍,在成群出现时,应尽量避免与它们战斗。只要按照顺序经过相互连接的七个星体，便可以通过迷宫……第三层迷宫分为北部和南部两个部分,北部迷宫没有什么值得注意的地方。在南部迷宫西南侧的"望星之祭坛"上进行第二次BOSS战,与先前一样,获得胜利后调查"星座盘",并记住星际图的特点。而后,来到南侧的部屋中,通过"阶段"进入第四层迷宫。与第二层迷宫相同,按照顺序经过八个相互连接的星体后(最后到达中轴星体的另一端点),进入BOSS战。在BOSS战中胜出,任务随即结束。

~Starship Anchor~

七大惊异之四 — 纳库鲁的地上绘(ナクルの地上绘)

【攻略指南】这是罗拉篇最后的迷宫,从"地上绘"中央开始,右下方是"涡卷之绘",此处只把地图全部走遍即可通过(变态!),注意方向操纵是相反的。左下方是"剑之地上绘"。先把地图两边的开关按下(在这里左手方称为机关1、右手方称为机关2),可从左方原先看不见的墙壁处继续前进。走到尽头,发现墙上还有一个开关,再按下去之后(这个称为机关3)照原路返回。按下机关1,继续行进再按下机关3,回到入口附近进入隐藏房间,随后"剑之地上绘"完成。

向左上方行进,进入迷宫"鸟之地上绘"。向左行进后,上方和下方各有一个机关,将两个机关分别按下后,分别向上下两个方向行进。将上下两个方向的所有地图都走遍,再回到中间位置,"鸟之地上绘"完成。进入右上方的迷宫"蝶之地上绘",沿着道路,并乘坐"魔方阵"前进,只要走遍全部迷宫即可通过。

注:走完相应的迷宫,就会有相应的"结界"被打开,此时,乘坐"魔方阵"便可以回到"地上绘"的中央。

前往正上方的"巨人之地上绘"，迷宫的区域极为宽广，给人以无边无际的感觉(汗~~~~~~~)。敌人太强悍了,有一些居然是以前遇到的BOSS!(大汗淋漓)在有"?"的地方请用方向键试着向没有标记的区域转动一下,当听到有声响时,再按下"○"键便进入隐藏的道路。第一个"?"地点在地图中央偏下的位置,在那里按"下"方向可进入隐藏地点,而后,按下墙壁上的开关。第二个"?"地点在地图左上方,在那里按"右下"方向即可进入隐藏地点,然后,将两边的路走遍,回到分岔点向上方前进便可完成"巨人之绘"。

七大惊异之五 — 阿瓦隆(アヴァロン)

【攻略指南】世界七大惊异之"さまよえる岛"。岛的四周被狂风环绕,谁也没见过这座神秘之岛的本来面目。迷宫中有一种红色的"巨兽"必须注意，其不单攻击力和体力均很高，而且还拥有3格以上的LP，强悍程度甚至超过了一些迷宫中的BOSS!在行进过程中,我们会遇到一些障碍物,这必须借助我方角色的特技才能够逾越。例如:"弗朗西斯"的"水泳"特技可以通过"水の障碍物"。按动西南和东北高台上的三个巨大装置后,便可前往北西的迷宫去乘坐巨大的土台。记住:双脚一旦踏上土台,便意味着已经进入BOSS战。BOSS是一条巨大的魔龙(エルダードラゴン),也是至今为止最为强悍的敌人,能否在战斗中胜出就要看玩家的运气和手艺了……阿门。

~Flying Island~

七大惊异之六 — 双月之神殿

【攻略指南】进入神殿一层后向东北方前进去往二层,之后西北方去往三层,通过东南方的联络桥之后自西北方来到神殿上层,在西北方的"赤月之间"进行BOSS战,之后再分别与东北角祭坛处的BOSS和东南角"青月之间"的BOSS交战,最后回到"赤月之间"附近的光束位置，可以被传送到"神秘的三角形"处进行升级和纪录，到此为止"双月之神殿"任务结束,回到出口就可以了。

七大惊异之七 — 空中庭园

【攻略指南】世界七大惊异之空中庭园,不受四季气温变化的影响,始终保持美丽的景色,从古至今,长久不变……那里是探险者和寻宝者们向往的天堂。迷宫中有一种巨大的食人花,较比强悍,战斗时小心。在"第一庭园"的断崖处调查"见晴らしの良い高台"可以呼唤出季节之神,只要按照当前季节的下一个季节(依照春、夏、秋、冬的顺序)来选择与之相符合的羽毛,"空中庭园"的季节便会自动改变。将季节改变为冬季后,便可继续前进(在冰面上行走?)。随后进入"中央庭园",行不多久又会见到一处断崖和"见晴らしの良い高台",我们只需照搬先前的做法即可畅通无阻。紧接着是"第二庭园",这里的迷宫比起前两个略显复杂,但对于身经磨练的玩家来说依然够不成威胁。通往"第三庭园"的入口在迷宫的西南侧。"第三庭园"的构造与"第二庭园"大同小异,只是障碍物的设置更加繁多,烦!!再次进入"中央庭园",经过一条单一的道路后,进入"第四庭园"。在"第四庭园"的中央位置进入BOSS战!在与BOSS(大型昆虫)对垒时,一定要有足够的心理准备,说实话,其强悍度远超笔者想象!



侵食污染 .hack vol.3

PS2	发售日:2002 年 12 月	类型:RPG
	厂商:BANDAI	媒体:DVD-ROM

系统新要素

*第一人称视点：可使用主视点移动和战斗(L2 键)。

*ブチグソ竞赛:同一服务器下的 3 种ブチグソ育成后,可参加ブチグソ竞赛。

*ブチグソ搜索:育成的ブチグソ追加了搜索能力,根据选用ブチグソ种类的不同,可在外野区域自行探索地下建筑、魔法阵、ブチグソ食料等配置物位置(△键)。

剧情攻略

或许，这一时刻……就是转折点。我和"THE WORLD"之间的关系已经超越了游戏的范围……事件的影响正逐渐向网络之外的领域扩展……



[主题画面阅读新闻]

CC 社官方公报——最近,接连收到网络游戏"THE WORLD"玩家健康(视觉、听觉)受到严重损害的报告。作为该软件开发商的 CC 社强调，其原因是由于网络黑客海鲁芭为首的数人制造恶意程序干扰"THE WORLD"正常运行所致，"THE WORLD"本身并没有问题。

[E-mail 接收]

圣者——前几天的异变致使各地网络不调,仲间之间的联络受到很大影响。这些恐怕也是由于"禍しき波"的影响所致,被害情况难以预料。目前我埋头于调查中,暂时中断联络……

CC 社——"THE WORLD" 系统升级为 Ver.2.90,追加以下要素:

1. 第一人称视点移动、战斗可能。

2. 增加了ブチグソ竞赛模式。

3. 育成的ブチグソ追加了在外野区域自行搜索配置物的能力(按△键)。

*详情参照[BBS]上的"系统升级情报"。

[文明都市]

(举止、眼神失常的米亚走来)

米亚:啊,是你呀。今天的人可真少。咦,对了,今天是假日!可从所有的束缚中解放出来,自由自在地做自己想做的事,这不是很精彩吗?

卡伊多:(上前拍一下米亚)你没事吧?

米亚:别碰我!!……你认识艾鲁库吗?我把他放到哪里去了?艾鲁库在哪儿?

卡伊多:米亚!怎么变得这么古怪……

[BBS]

*昨天在"∧ にじり寄る 里切りの 虚无"看见了奇怪的东西,像是红色法杖……飘忽地闪现又立刻消失,难道是亡灵吗?

*啊!!我也看见了!是的是的!!红色法杖悬浮在空中,一转眼就消失了,并且……好像还有一个双剑士与之重叠在一起。

[前往"∧ にじり寄る 里切りの 虚无"(LV70·水属性)]

(地下 3 层尽头房间红色法杖出现、消散,继而楚良现身、消失,主角获得 LV46 稀有武器"楚良の双剑"。由于此处战斗等级很高,可根据自身能力于游戏后期前往)

主题画面接收 E-mai]

弥丝特拉露——有话跟你说啊,请来 Δ 服务器吧!知道你很忙,抱歉啦

CC 社公告——对前一段时间给大家造成的诸多麻烦本社深表歉意。致使这一连串麻烦产生的原因业已证实是由于海鲁芭等数名网络黑客制造不正当程序不断对弊社服务器进行干扰所致。不过,目前弊社已将这一程序无效化。弊社即将采取行动对黑客进行全力剿灭。感谢大家的理解和支持。今后"THE WORLD"还请大家多多关照。

[BBS]

标题:MISSING-真是寂寞啊!

内容:基库最近怎样了?怎么完全见不到你啊?给你发 E-mail 也不回,还期待你给我介绍新朋友呢……

标题:打不倒啊!

内容:头一次看见……身上有斑点的感觉很恶劣的家伙。无论怎么攻击都打不倒。有没有人知道打倒他的方法?如果有的话,拜托请告诉我好吗?

不会单纯是由于等级太低的缘故吧?我的等级是 60 级。其实与其说打不倒,不如说感觉上攻击根本没有任何效果。而且当时身边还有属性不同的角色在一起作战，所以应该也不是由于属性的原因。是这期间设定的事件角色吗?有没有相关的报导呢?

不要与那家伙开战!可能使你丧失意识!还是赶快逃跑的好。

可是……我还是很想打倒他啊。

或许这个打不倒的敌人就是网络黑客制造的不正当程序。如此说来,CC 社不是还没处理好那个问题吗?

标题:道具的使用方法

内容:病毒核心入手了,怎么使用呀?

交给一个叫做"圣者"的 PC,据说可以给你想象之外的价钱。

我的已经卖给他了，可是并不是想象之外的价钱啊(T.T)。

这个……他好像因人而异的，我对你深表同情。

什么……他竟然轻视我!?

Δ 服务器·水之都]

弥丝特拉露向卡伊多表明了自己的身份"我……是一名家庭主妇！而且马上就要生 BABY 了！所以……已经不能再去尝试那些可怕、危险的事了。对不起……本来还打算帮助你一直战斗到最后的……"

(昔日亲密无间、鼎立相助的仲间骤然离去,主角不禁黯然伤感〈本人更是伤感,露露也是笔者的第一主力 T.T〉…黑玫瑰自身后出现)

当黑玫瑰询问卡伊多有没有收看自己的 E-mail 时，卡伊多却表现出一幅失去自信的模样,激怒了黑玫瑰"够了!那我们到底在为何而战呢?你自己再好好想想吧!"

返回主题画面接收 E-mail]

黑玫瑰——虽然现在到处充斥着不解之事,但要相信状况一定会变好的!尽管不能和大家联系……我心里还是很平静的，什么时候都可以呼我。

CC 社关于"Σ 服务器解放"的通知——作为制限区域的 Σ 服务器现已解放，虽然其中有些不耐看的场所，但不会对玩家有影响的。尽请利用!

(Σ 服务器进入可能)

BBS 上得到"Σ 谈笑する谋略の双子"]

标题:不可思议部屋

内容：提起欧路卡来，记得他曾说过在"Σ 谈笑する 谋略の 双子"有奇怪的房间。现在 Σ 服务器解放了,大家可以去那里看看。

[Σ 服务器·空中都市·"Σ 谈笑する 谋略の 双子"(LV52·地属性)]

(进入黑客入侵界面——E×2)

(欧路卡曾经调查过的区域)

谜之声音:

(地下 1 层)对于人类来说有物理上难以回避的限界,对于 AI 来说则没有成长的限界。我想了解它未来的发展,想看看那个存在于未来世界的东西。

(地下 2 层)究极 AI 和人类一样会犯错误,不知错就不可能成长。所不同的是,不会犯相同的错误。ハロルド（注："THE WORLD"程序制作人)……这里就是关键所在。

(地下 3 层)由于大地是死与再生的母体，因而作为母亲的女神是生之女神的同时也是接受死者的死之女神。

(地下 4 层)这样,母性就具有生与死的两面性。如此,她的出现也就成为必然,モルガナ·モード·ゴン——她拒绝我的介入。

(进入有蓝雾的房间,发现巴鲁穆库被一铁球巨人击飞……)

卡:巴鲁穆库,逃吧!

巴:不行这家伙动作很快,逃不掉的……

(病毒原体一铁球巨人タイタン BOSS 战)

(击倒 BOSS 后,二人经过倾心交谈终于冰释前嫌，巴鲁穆库认识到腕轮之力不分善恶,因使用的人而异,可以拯救世界也可以毁灭世界……二人以共同的目的"解救欧路卡"结成相互信赖的仲间,得到巴鲁穆库的数码地址。之后一起进入布满蝴蝶的不可思议部屋得到"碑文断片 02")

[回到主题画面接收 E-mail]

黑玫瑰：如果卡依多还有再坚持下去的打算,我有话要跟你说。在锁链绑缚少女的石像前等我。

[应黑玫瑰之邀前往"Δ 隐されし 禁断の 圣域"]

(黑玫瑰向主角讲述自己的弟弟就在此处失去意识、之后她面临极大困惑和孤立无助,外表乐观的黑玫瑰内心也充满忧伤。因为有主角她才能一直坚持到现在，可是……二人相互激励重新振作，黑玫瑰前往医院探望弟弟)

[回主题画面收到海鲁芭和仲间们发来



的 E-mail]

海鲁芭——病毒核心入手法 3

Δ 服务器和 Θ 服务器

小型怪物:病毒核心 A

中型怪物:病毒核心 B

大型怪物:病毒核心 C

Λ 服务器

(战斗等级 30 以下)

小型怪物:病毒核心 A

中型怪物:病毒核心 B

大型怪物:病毒核心 C

(战斗等级 31 以上)

小型怪物:病毒核心 D

中型怪物:病毒核心 E

大型怪物:病毒核心 F

Σ 服务器

小型怪物:病毒核心 G

中型怪物:病毒核心 H

大型怪物:病毒核心 I

兔丸——最近总感觉精神萎靡不振,和强力怪物作战或许能找到精神颓废的原因……拜托到"Σ 惹かれあう 运命の 满ち引き"最下层会合一起作战。

卡鲁蒂尼—"Σ 哀切なる约束の铁骨"

砂岚十三郎——请和我一道参加 CC 社的"名刀争霸",地址是"Σ 空疏なる 狂乱の 罗针盘"。

[BBS]

标题:冒险的心得—尸眼

内容:"Σ 纺がれし 鲜血の 悲剧"最下层有一个叫"尸眼"的怪物出没,实力超强,打算去那里的人一定要整好自己的装备。

标题:我是寺岛良子

内容:初次发帖,我叫寺岛良子。现在还没能把握游戏的要领,谁来帮帮我呀?我在"Σ ひび割だ 最恶の 道标"的地下一层等着,请多关照啦。

[Σ 服务器·空中都市]

圣者:一连串的事件是依照"黄昏の碑文"所登载的内容逐渐发展的——"波"的先驱者(八相)现在还剩下 5 个……

卡:也就是说,必须将他们全部打倒?

圣:不止这些,还有クビア隐藏其中,碑文是这样记载的。而クビア到底担当什么样的职责呢?现在还不得而知,完全束手无策。

卡:ハロルド打算在这个预先设计好碑文的世界里做些什么呢?

圣:确实是难解的问题。对了,这个先给你,会用得上的。(病毒核心 O 入手)以后再联络。

[回主题画面接收 E-mail]

圣者——假定污染源是"祸しき波",那么我考虑为了防止污染扩大,比较适当的做法是在有"波"存在的区域释放并扩散干扰程序。不过这样的话需要有海鲁芭的协力。卡伊多前往"网络贫民窟"邀请海鲁芭协助我们吧。直接前往那里的文字组合是"Λ 脉动する真实の中心核"。

卡鲁蒂尼——我爱吃各种各样的蘑菇,特别喜欢マイタケ。

卡伊多(回复)但据说マイタケ吃起来过于美味以致会跳起舞来……

卡鲁蒂尼(回复)不对!吃了以后会跳舞怎么就能证明是毒蘑菇呢?!一定去采蘑菇的人因为发现了マイタケ欣喜若狂才跳起舞来,这才是正解!!(那个……)卡伊多虽然有些傻有些迟钝,不过还是个难得的好人,我并不讨厌你……

[前往"网络贫民窟"——"Λ 脉动する 真实の 中心核"]

タルタルガ:你来了!这是海鲁芭的留言。

海鲁芭留言(给小弟弟的)——请一个人到"Σ 试されし 光速の 战乙女"来。

另外还有一事相求。有个难缠的家伙强行进来骚扰我们,真是麻烦啊。能否请你帮我们退治?拜托了!

(进入街区消灭绿色飞行怪物病毒)

[前往"Σ ひび割だ 最恶の 道标"(LV54·火属性)]

ヒプノス(地下 1 层):你也是看过 BBS 上寺岛良子的帖子才来的吧?找到她了吗?

PINA(地下 4 层):寺岛良子?不是我呀。啊,对了!刚才好像看见一个女孩子 PC 晃晃悠悠地去下一层了……

(地下 5 层发现 LV01 一天使打扮手持巨斧的女孩子)

寺岛良子:初次见面,我叫寺岛良子。冒昧地问一下,这里是哪儿呀?……什么?地下 5 层!我还一直以为是地下 1 层呢……怎么办啊?我不认识回家的路了……

卡:或许我可以给你带路回去。

寺岛:好啊,那多谢你,以后请多关照啊。

(返回后得到寺岛良子的数码地址,什么?只有 LV01?狂汗 ing)

[与马罗(マーロー)一起前往"Σ 纺がれし 鲜血の 悲剧"(LV55·地属性)](马罗正在寻找叫"尸眼"的怪物)

马罗:这里真的有我要找的怪物吗?

卡:BBS 上写的……不过,为什么要找那个怪物呢?

马罗:很多原因……

(地下建筑底层,由很多大眼睛组成的双翼怪物"尸眼"出现,BOSS 战,合力击倒"尸眼")

马罗:总算把它打倒了。实际上,在此之前曾经和它战斗过,那时还不是它的敌手,战斗中忽然意识到只剩下我一个人……

卡:仲间都被害了吗?

马罗:不,都逃走了。这样也算是仲间吗?结果就只剩下自己孤零零的一个人,这才仅仅不过是个游戏而已。如果大家齐心协力并肩战斗到最后,即使被打倒心情也会好些。不管怎样我都要打倒它的!与那些人合作真是无聊。

卡:马罗,那些在战斗中舍弃你的朋友,之后就没有后悔吗?

马罗:现在不管他们怎样了。

ツトム(马罗的仲间):马罗!毕竟还是在这里啊。BBS 上有尸眼的情报,所以我想你或许会在这里的。

马罗:你是谁?别跟我这么亲近!

トオル(马罗的仲间):……那个时候……我们真的很害怕……

马罗:你们就是为了说这个才来的吗?

ツトム:不……那个……对不起,真的很对不起……

马罗:好了,用不着道歉了,如果下次再逃跑的话……算了,这种事还是忘掉的好。

トオル:我们还能一起去冒险吗?

马罗:嗯。

卡:这不是很好嘛。(笑)

[回主题画面收 E-mail]寺岛良子、马罗、兔丸

寺岛良子——听说"Σ 心广き 困惑の 圣女"有珍奇道具,不过我一个人去会迷路的,能否麻烦你给我带路?

[与兔丸前往"Σ 惹かれあう 运命の 满ち引き"(LV52·火属性)]

(地下 3 层火属性多爪怪物出现)

兔丸:喂!这家伙好像挺强啊!一起上!

(合力击倒多爪怪物)

兔丸:原来是这样……

卡:嗯?精神不振的原因找到了?

兔丸:是的。到目前为止,本人一直表现很差,在本应轻松取胜的对手面前还要装出陷入危机的样子,总是逃避危险。不能再像以前那样颓废了,必须要自己去体验真正的危机!你以前也认为那种家伙不足以信赖吧?以后尽管放心,可以不用再担心我了……

[与砂岚十三郎前往"Σ 空疏なる 狂乱の 罗针盘"(LV56·暗属性)]

(由于砂岚十三郎可在此区域入手并自动装备 LV43 稀有武器"トナサマンート",所以之前可考虑先不给他配备强力武器)

NPC:欢迎进入名刀争夺战之建筑!在此地下建筑中,进入一些房间后会出现考题,如果选择错误即会返回最初地点,运用你们的知力和腕力为夺取最下层的"トナサマンート"而努力吧!

正确选择顺序为:

(1 层)东、北

(2 层)西、西、北

(地下 3 层神像宝箱取得"トナサマンート")

十三郎:哦!这就是那个传说中的"トナサマンート"?快给我!!

(得到回礼"觉醒の秘传书"〈魔防+2〉)

[与卡鲁蒂尼前往"Σ 哀切なる 约束の 铁骨"(LV55·雷属性)]

(进入地下建筑)

卡鲁蒂尼:假如知道明天就要死去,那你会考虑做什么呢?

卡:虽然真到那时不可能不去考虑……但不到那时也不知道啊。怎么了?突然问这个?

卡鲁蒂尼:不,只是随便问问……我会躺在花园里静静地等待那一时刻的到来。然后,就那样静静地变成泥土成为花的养分……那个,你别介意啊……现在的目标是地下 3 层!

卡:卡鲁蒂尼……

(地下 2 层)

卡鲁蒂尼:之前你曾问过我"喜欢花吗?"当时我没有回答你,现在告诉你吧。花的生命是非常短暂的,可是,在那么短的时间里还要尽全力地生存,我也……

卡:卡鲁蒂尼?

(地下 3 层得到"怪力の秘传书")

卡鲁蒂尼:没有时间了……就此告别吧。

卡伊多:告别?你在说什么!难道……我可不想……

卡鲁蒂尼:可是我没时间了,你不想也没办法啊……真是任性的家伙!

卡伊多:咦?不是说生命什么的……要诀别了吗?

卡鲁蒂尼:原来如此。你好像理解错了……因为最近我很忙,能够一起冒险的时间就像花一样短暂,所以才那么说的!

卡伊多:你那种说法谁都会理解错的……

卡鲁蒂尼:是吗?那好,我还有事先回去了。下次冒险再呼我吧。

卡伊多:结局……还是没弄明白到底为什么到这地方来?

[只身一人前往"Σ 试されし 光速の 战乙女"(LV52·木属性)]

(进入蓝雾房间与病毒原体 BOSS 开战。战胜后海鲁芭出现)

海鲁芭:你变强了啊。

卡伊多:在考验我吗?

海:作战成败与小弟弟有很大关系啊。不过,你干得很不错。已经从圣者那里听到消息了,我想此后可以实行他的作战方案。代我向他问候。

[回主题画面接收 E-mail]圣者、阿欧娜、寺岛良子

圣者——由海鲁芭那里收到承诺的情报,她在监察之时发现"Σ 逆卷ける 不信の 冰壁"区域的容量有大幅增大倾向。我想那个地方可能潜伏着什么。时间有些仓促,等你赶到那里后作战开始。和黑玫瑰一起去吧!

阿欧娜(乱码文字)——フィ@ド & 想要拿 ** 碎片去 *。拜托!一定要夺回来!

寺岛良子——上回多谢关照。由于还不习惯,所以直接用了自己的本名登录。我和 PC 同样,也叫寺岛良子,是最马女子大附属高中 2 年级 8 班的学生。

[回空中都市]

エダジマ:从圣者那里听说过了,请使用这个……(病毒核心 O 入手)我会声援你的!

["Σ 逆卷ける 不信の 冰壁"(LV54·水属性)]

(据海鲁芭的调查,此区域容量异常增大,"八相"潜伏可能性很高)

(进入黑客入侵界面 G×1;H×1;O×4)

海鲁芭:怎样?能听见我说话吗?

卡:可以。

海:OK,回信状况良好!如果让硫斯知道就很麻烦了。在他阻碍我们之前赶快过来!

(进入地下 4 层紫雾房间。BOSS——第 4 相"命运的预言者"フィドヘル出现。战胜后"セグメント2"入手)

[与寺岛良子前往"Σ 心广き 困惑の 圣女"(LV62·水属性)]

(地下通道内遍布病毒原体,必须接连使用"数据引流"……建议使用"妖精のオーブ"先察看地图再以最短路径到达目的地,尽量少与敌人接触)

最短路径推荐——

(1 层)右、前、前、右

(2层)左、前、左

(3层)前、前

(怪物出现，寺岛良子一马当先冲上去……然而不敌怪物自身陷入危机，主角飞身上前将她抱起救下。怪物击飞主角再次逼近寺岛，千钧一发之际，主角猛然一跃而起自怪物背后将其击倒……道具神像取得道具〈HP+30〉)

[回主题画面看新闻，接收 E-mail]

看不到的疫病之风，超越了境界……病毒不只限于“THE WORLD”，并且蔓延到我们的真实生活领域——现实世界。

新闻——

小音区户铁道列车管理系统出错，花费 2 小时修复，8 万人行程受到影响。

东京股市 Online 串线，交易停止 38 分钟，直接损失达 300 亿日元，投资家对网络信用产生疑问。

京滨地区约 20 分钟电话线路不通。

回空中都市]

(发现米亚和艾鲁库正在交谈。米亚诉说最近很累，导致记忆上出现问题……而艾鲁库对米亚失去许多记忆一事深感不解)

[回主题画面接收 E-mail]

硫斯的指令—去污染区域调查！详细情况在“Σ 服务器·空中都市”的武器屋说明。

[空中都市·武器屋]

(发现巴鲁穆库正与硫斯交谈)

巴鲁穆库：为何还要做这种事！现在状况怎样？

硫斯：到现在还说这些干什么？你不也在依照自己的意志行事吗？(对主角)你来晚了！

卡伊多：自己的意志？难道你不是一直在利用我们吗？

硫斯：小孩子真是麻烦！这样不好吗？因为利害一致而联手，你们也是在依照自己的意志遵从指示，情况就是这样。

卡：……

硫斯：没问题了？那好，进入主题吧。潜伏病毒的区域已被发现，需要你们去调查，在卡奥斯门等我，怎样？

卡：了——解。

硫斯(自语)：遵从指示也是依照自己的意志，呵呵。

[Σ 服务器·卡奥斯门]

巴鲁穆库：那家伙说话真是厚颜无耻啊！

卡：对于我们来说硫斯的情报是必要的，对于硫斯来说我们也是必要的。为了救助欧库卡，为了让这个世界恢复正常，只有……

硫斯：这回我们同行，虽然叫了黑玫瑰，不过她好像很讨厌我……调查对象“Σ 満ち溢る 不倶戴天の すすり虫”是封锁区域所以需要使用这个。(交给主角病毒核心 P)我在外野等你们。

[“Σ 満ち溢る 不倶戴天の すすり虫”(LV56·暗属性)]

(进入黑客入侵界面 P×1；H×2；I×2)

硫斯：外野的侵食……很厉害啊。

(进入地下建筑)

硫斯：地下建筑的侵食程度更在外野之上……我先到最下层看看，你们快点过来。

(进入底层紫雾房间，BOSS 绿色双爪怪物出现)

硫斯：已经确认是病毒原体，全力铲除！

(取胜后病毒核心 Q 入手)

硫斯：真没想到被侵食程度会这么厉害！

巴鲁穆库：被侵食？

硫斯：潜伏在怪物体内的病毒正以爆发之势接连发病……“THE WORLD”本身有成为最恶病毒的可能性！如果真到那时，除了破坏服务器以外或许就再没有其它防止病害扩大的方法了。

巴：那怎么能行！

卡：如果那样做，不就连使那些失去意识的人恢复的线索也彻底失去了吗？



硫斯：我明白。不过，正因为知道会……不，没什么，现在怎么说也无济于事。调查完了，辛苦了。(离去)

[回到空中都市]

(遇到广治，在他一番自说自话后，卡伊多被半强制的拖走。)

[与广治前往“Σ 灭びゆく 风车の いななき”(LV57·暗属性)]

广治：嗯，是这里！一定就在这里！(咏唱咒语)

卡：???(几个古怪道具入手)

广治：能否把那几个道具给我？提供情报的是我广治啊！你可不能独吞宝物！

卡：好的，不过这究竟是……

广治：我非常非常想要朋友你是明白的！

(主角将道具交与广治)

广治：噢，这才是朋友！快帮我装上！(广治装备上道具)啊，这个！！！(广治身体变成红色，接连身中诅咒、睡眠、混乱、魅了、毒、麻痹等不良状态)哈哈哈……啊哈哈哈，一下子好东西全给我了。在这个世界上能遇到像这样意想不到的事也是人生一大快事啊！

[回主题画面接收 E-mail]

阿欧娜：请来 Σタ%ン，有事告诉你！

[空中都市]

黑玫瑰：喂！巴鲁穆库有话要说，他给我发了 E-mail……

卡：E-mail？噢，巴鲁穆库现在已经成为伙伴了。

黑：什么！！那个家伙！他不是和硫斯勾结在一起吗？那个自以为是的懦弱的无耻的人！(巴鲁穆库从黑玫瑰背后出现)

卡：巴鲁穆库来了！

黑：啊！……很强大的样子，还是菲阿娜的后裔……

巴：黑玫瑰！

黑：你干嘛？

巴：以前发生的许多事很对不起……

黑：什、什么呀！你怎么了？

(忽然卡奥斯门附近出现几次闪光)

卡：这种感觉是……阿欧娜？

黑：等等……你在说什么？

卡：我听到阿欧娜的声音了……她说她在“∧ 容赦なき 叹きの 垄”等我，那个女孩子在呼唤我！

黑：那个女孩子？

卡：就是给我腕轮的那个女孩子——阿欧娜。不管怎样我还是要去看看！

[与黑玫瑰、巴鲁穆库前往“∧ 容赦なき 叹きの 垄”(LV62·火属性)]

(进入地下 3 层紫雾房间，阿欧娜出现，前两作的 BOSSクビア也紧接出现……阿欧娜消失，3 人迎击 BOSSクビア……战斗过程中クビア会召唤出一群分别具有物理耐性和魔法耐性的魔物，由于黑玫瑰和巴鲁穆库都只侧重物理攻击不善长使用魔法，所以那些物理耐性的魔物会变得非常棘手。建议此役前给主角带上侧重魔法的装备，并多携带一些魔法卷物。在 3 人的合力猛攻下クビア再次落败)

硫斯：(一直在旁边默默观战，见主角取得胜利随即离去)

黑玫瑰：或许……クビア在阻止你和那个女孩子会面。

卡：阻止？

黑：回想起之前发生的事，有这种感觉。不过结局让他逃掉了，具体原因就不清楚了。

卡：可是……如果我与阿欧娜会面会怎样呢？为什么クビア要妨碍我们会面呢？

黑：那种事我怎么会知道呢！自己考虑吧，要靠自己！

巴：那个……那家伙是何物？

黑：我不是早就说过我不知道了吗！

巴：是这样啊。

[回文明都市]

(卡伊多感应到クビア正在与己方同样成长，决定改变战略，向硫斯寻求新的帮助。)

黑：可是，就那个硫斯？你真这么想？

卡：硫斯想要这个世界恢复正常，我想他一定会帮忙的。

巴：我和你的见解相同。

黑：我可没想过硫斯会帮我们的忙。

卡：不要紧的，硫斯也应该明白这一点的。所以，我想他是因为顾及自己的面子，不好直接表明要跟我们联手吧。

黑：CC 社的内部情报也是必要的吧？

巴：问题是——硫斯能否接受海鲁芭呢？

黑：没有办法。那我去把 2 人叫出来，之后就随你处理了。

巴：叫出 2 人，你怎么做？

黑：你就等着看好吧。

[回主题画面接收 E-mail]

黑玫瑰——在“∧ 都市·卡奥斯门”等我。对了，之前先看看 BBS。

莱伊伽露(レイチエル)——“Σ 茫漠たる 大罪の 绫线”(“莱伊伽露宅配便”)

月长石——“Σ 灭びゆく 叹きの 古战场”

[BBS]

主题：给卡伊多

内容：在乐园等你。(黑玫瑰)

[∧ 都市·卡奥斯门]

卡：硫斯他们真的会来吗？

黑：放心好了！

卡：那么先去乐园“∧ 脉动する 真实の 中心核”。

[进入后硫斯出现拦住去路，质问主角为何要和网络黑客联络。主角解释说想要硫斯和海鲁芭联手。海鲁芭出现。经过交涉，硫斯提出条件——让主角前往“Σ 泪する 焦热の 斗技场”取得病毒核心，但途中不许使用数据引流……]

“Σ 茫漠たる 大罪の 绫线”(LV56·火属性)]

黄石：你是莱伊伽露快送店小姐？

莱伊伽露：承蒙关照~

黄石：拜托快点。在地下建筑下层有个叫“赤井”的 PC，把这个“レッドソド”交给他，然后再把他的“イエローキャップ”拿来给我。

莱：了解。(得到“レッドソド”)

(地下 2 层)

莱：只要到地下建筑下层再返回就可以轻松挣到钱，好赚啊！

赤井：噢，现在才送到？有点晚了，我刚把“イエローキャップ”交给青山。不过，你告诉他原由，再把这个“ブルーブーツ”交给他应该还能要回来。(得到“ブルーブーツ”)青山好像在最下层。

莱：那快去找青山吧！

(最下层)

青山：真让人头疼啊，都已经交换完的道具又要换回去啊。

莱：别那么说啊，拜托帮帮忙……交换吧

青山：没办法，只此一回啊。

(返回地下 1 层)

黄石：多谢。(1 人得到 5000P)

卡：我总感觉……有点问题……

黄石：什么？

卡：如果让赤井直接来这里不就解决了，完全不需要什么快送店啊？

黄石：这个……实际上就是因为好玩才委托的嘛。

莱：什么什么！？

黄石：那个…就这样啊，真辛苦你们了。

莱：哼！原来……你们是在耍我！！

[与月长石前往“Σ 灭びゆく 叹きの 古战场”(LV58·地属性)]

月长石：“月之小刀”(ムーンナイフ)在道具神像……

(道具神像前“月之小刀”入手)

月：嗯，“ムーンナイフ”……月……

卡(笑):这个……还是给月长石吧。

月:这样好吗?

卡:这是理所当然的呀。

月:对不起了……这个给你吧。

("神业秘传书"〈物理命中+2〉入手)

[BBS]

(莱伊伽露宣布快送店服务终止)

[前往"Σ 泪する 焦热の 斗技场"(LV62·火属性)]

硫斯:还有不明白的吗?

卡:明白了。在这个区域不使用数据引流……不过,作为交换,硫斯也要信守诺言。

(进入地下5层紫雾房间击倒病毒)

硫斯:为什么不使用数据引流?你这样冒险行事可能会有丧失意识的危险!

黑:不是你要求这样的吗?我们曾经和比这强大许多的家伙战斗过!你不知道就是了。

卡:硫斯知道的。我们和クビア战斗的时候……硫斯不是也在旁边观看吗?

硫斯:……那种事我怎么可能知道?不过,刚才你们打倒的病毒原体是我制作的假货。真正的病毒原体没那么简单的,你们还是小心点吧。

卡:我觉察到了。硫斯也是非常重视这个游戏的,当然不会让我们去做那种危险的事。

黑玫瑰:你怎不早说?心脏受不了了。

(海鲁芭出现)

海:硫斯,你输了。(笑)

硫斯:输了输了,完全失败,真的很无趣。

海:(笑)硫斯,接下来让我告诉你吧。CC社上层正准备采取行动……到现在为止原本站在同情立场的各省厅相关部门也开始着手准备发表"全部责任在于CC社"的见解声明……CC社上层得到消息,为了保身决意作一赌博……

硫斯:赌博?

海:自内部将"THE WORLD"服务器破坏。将丧失意识者恢复的线索——这一世界彻底葬送。

硫斯:混账!

海鲁芭:现在还说恐怖主义是黑客的专职吗?

卡:如果那样的话,就什么也做不成了。即使那样也不能制止网络污染啊!

海:对,正如你所说,CC社当然是在完全了解后果的情况下作决定的。对于他们来说,网络的污染怎样都无所谓。如果不在这种蠢事发生之前采取行动的话……

卡:硫斯,我实现了诺言。不过,你就不要勉强了……

硫斯:这个孩子!明白,我会遵守约定与你们合作的。(离去)

[BBS]

标题:诅咒区域情报

内容:在"Σ 定めなき 朽叶色の 混沌"某处听到"卡嗒卡嗒"的敲击声,时而……传来喊叫声……可怕啊~

[前往"Σ 定めなき 朽叶色の 混沌"(LV65·地属性)](进入黑客入侵界面G×1;H×2;I×2;Q×1)

(进入地下3层紫雾房间,击倒水属性BOSS病毒原体)

卡:BBS上的传言只是谣传吗?

[回BBS,得到地址"Σ 共鸣する 伪りの 休耕地"(不可思议部屋)]

[前往"Σ 共鸣する 伪りの 休耕地"(LV62·木属性)(进入黑客入侵菜单G×1;H×3;I×1;R×1)

(地下4层,主角眼前浮现一乡村小屋)

——漫天皆为"波"视界所覆盖,无所不在之力摧枯拉朽没有任何抵抗,那些影踪无存的家伙只剩下叹息。为什么会产生"波"呢?就像波涛一样……复仇之物……

(碑文断片03入手)

卡:ハロルド……

[回主题画面接收圣者的E-mail]

圣者——先前的干扰程序方案欠妥,现在考虑将认为有"波"存在的区域和其它区域分断隔离,这是防止污染扩大最有效的作战方案。详细情况请来网络贫民窟商谈。

前往网络贫民窟"∧ 脉动する 真实の 中心核"

圣者:作战概要已在E-mail中说过了。没有疑问的话,请海鲁芭讲一下任务分配吧。

海:硫斯负责搜索"祸しき波"及监视CC社社员动向;圣者负责收集各方面相关情报;卡伊多负责编成实行部队与"祸しき波"作战;剩下的人和我一起将作战区域和其它区域分断隔离。

圣者:现在具体作战场所尚未确定,一旦确认下来即开始作战行动。大家各自准备直至作战实行,不可懈怠。具体实行时间用E-mail通知。

[文明都市]

(艾鲁库拖很最近跟米亚无法取得联系,可我们的主角卡伊多也是茫然无知。)

[回主题画面接收E-mail]

圣者(收到来自各方面的情报如下)

硫斯:最近还有新的丧失意识事件发生;我社隐蔽部队动向活跃,所以我推断先前的情报属实。

海鲁芭:"Σ 谈笑する 谋略の 双子"区域容量增大,其它地方没有显著变化。

作战名为"テトラポッド"(防堤用的四脚砌块),大家先去网络贫民窟集合!

黑玫瑰——看过圣者发的E-mail了吗?这次作战一定要带我去!

[前往网络贫民窟"∧ 脉动する 真实の 中心核"]

卡:那个,这次作战——是为了将"THE WORLD"正常化,得到救助丧失意识者的线索。圣者所附加的作战名的意思就是"以个人之力,什么也做不成。"就像这次消除"波"的行动,只要大家齐心协力,就一定能将强大的"波"彻底打倒……大家,请赐予我力量吧!

圣者:我还想再见到恢复意识的欧路卡,我们是以同样的目的汇聚到一起的。

巴鲁穆库:持有腕轮的卡伊多,现在就由你来发起作战命令吧!

黑玫瑰:果断地决定啊!一定要果断!

卡:我们——拥有夕暮龙的加护!作战——"テトラポッド"开始!!

[前往"Σ 谈笑する 谋略の 双子"(LV69·地属性)]

(进入地下4层蓝雾房间)

最终BOSS——"第5相·策略家"出现

黑:还是一如既往那种搞笑的造型……

(BOSS为双子,分别具有物理耐性和魔法耐性。除黑玫瑰外(必带)建议带圣者——本作唯一可用的咒纹使。战斗前可先提升好各种状态,诸如随时回复HPMP、加攻加防之类,之后只要注意回复、坚持战斗即可取得最后胜利)

海鲁巴:Θ服务器发生大规模数据增减!如此之大……恐怕是"祸しき波"本体。正在移动……

圣者:逃出吗?反击开始了。

卡伊多:反击?不…对于ハロルド所制作的游戏的真正规则,我们终于有所领悟了…

CLEAR

["∧ 脉动する 云海の 勇鱼"(LV70·水属性)]

(进入黑客入侵界面V×1)

先使用"魔兽の封印"解除BOSS黑死兽的魔法耐性再连续使用魔法攻击,才能使其出现"数据引流"状态,使用"数据引流"可获得"金色夜叉"。

心得研究

1.快速升级技巧:

"∧ にじり寄る 里切りの 虚无"(LV70·水属性)

此处敌人大多单个出现,只要使用睡眠魔法(命中率极高)将其催眠即可轻松解决迅速升级。

2.装备推荐:

等级高的装备并不一定比等级低的好用,装备的附带魔法和特效非常重要,这里列举出一些好用的装备以供参考。

中忍罗生の双剑(LV32)

初期就能得到(前作的后期装备)

魔法:睡眠、麻痹

楚良の双剑(LV34稀有)

"∧ にじり寄る 里切りの 虚无"(LV70·水属性)事件获取

特效:必杀一击致敌于濒死状态

小恶魔の耳饰り(LV51)

初期就能得到(前作的后期装备)

魔法:范围HP400回复

森枭の纹饰り(LV71)

魔法:范围HP全回复

幸运のくつ(LV27稀有)

"Θ ほろ苦き 梦幻の 镜像世界"(LV50·火属性)

对BOSS使用"数据引流"获得

魔法:快调(HP一定时间自动回复);祝福(MP一定时间自动回复)

3.数据引流:

本作中第一次使用"数据引流"后会增加"2128引流"这一新技,可提高稀有装备入手几率。但如果以入手病毒核心为目的,还是避免使用此技。游戏后期取得病毒核心"I"有一定困难,这里推荐一区域——"Σ 播种する 光速の 圣域"(LV68·水属性),此处可由オニヒトデ(HP5410)身上导出病毒核心"I"。

4.动画版角色现身:

本作除寺岛良子和楚良外,还可在一些地方遇见其他动画版角色。条件是曾在前作《恶性变异》中取得"咒纹使いの记忆"等4个记忆材料(剧情模式中前往"Δ 隐されし禁断の圣域"4回)。这些人都以幽灵状态时隐实现,与他们对话后可获得许多珍贵道具。

米米鲁

Δ 魔法屋小巷深处→Θプチグソ屋附近→Δ 桥下(武器屋前)→∧プチグソ屋前→Σプチグソ屋与寄存所之间→Θ 纪录所附近

BT(米米鲁事件结束后)

∧ 武器屋与道具屋之间→Σ 魔法屋与武器屋之间→Θ 魔法屋前→Δ 桥下(道具屋前)→Σ 道具屋与寄存所之间→∧プチグソ屋栅栏旁

ベア(BT事件结束后)

Θ 道具屋前→Δ 魔法屋附近路边→∧ 武器屋与寄存所之间→Σ 纪录所与寄存所之间→Θプチグソ屋附近→∧プチグソ屋附近广场

楚良(ベア事件结束后)

Σプチグソ屋与纪录所之间→Δ 桥下(寄存所前)→∧プチグソ屋与附近广场之间→Σ 卡奥斯门与魔法屋之间→Θ 桥上(寄存所与プチグソ屋之间)→Σプチグソ屋内

クリム(楚良事件后)

∧ 寄存所与纪录所之间→Σ 武器屋与纪录所之间→Θ 纪录所→Δ 桥下(魔法屋前)→∧ 魔法屋与纪录所之间→Σ 魔法屋

银汉(クリム事件结束后)

Δ 最里侧广场前的路上→∧プチグソ屋与附近广场之间→Θ 魔法屋前→Σプチグソ屋与寄存所之间→Θ 道具屋前→Δ 武器屋前靠船处

A-20(银汉事件结束后)

Θプチグソ屋附近→Δ 魔法屋附近路边→Σプチグソ屋与武器屋之间→∧プチグソ屋与附近广场之间→Δ 寄存所与道具屋之间→Σ 道具屋处

A-20事件结束后)

Σプチグソ屋附近→Δ 武器屋与魔法屋之间→Θ 道具屋前→Σ 寄存所与武器屋之间→∧ 武器屋与纪录所之间→Δ 魔法屋前靠船处

司(昴事件结束后)

Δ 魔法屋附近路边→Θプチグソ屋附近→∧プチグソ屋与附近广场之间→Σプチグソ屋与武器屋之间→Σプチグソ屋与寄存所之间→Θプチグソ屋内。

文/shining





文／责编：valkyrie

PS2	发售日：2003 年	类型：AVG
	厂商：CAPCOM	媒体：DVD-ROM

钟楼 3

阿莉萨·哈米鲁特（アリッサ·ハミルトン）

是本作的主人公，很小的时候父亲就去世了，一直是在妈妈和祖父的养育下渐渐成人。性格很开朗，也很坚强，是那种"决定下来了，就一定要坚持到底"的人。3 年前祖父行踪不明，之后妈妈也不知去向，深感无助的阿莉萨在不清楚的情况下踏入了恶魔的巢穴。

迪库·哈米鲁特（ディック·ハミルトン）

阿莉萨的祖父，深爱着阿莉萨的他在 3 年前突然失踪，究竟是什么使得他丢下了自己的女儿和孙女而消失呢？游戏中阿莉萨会得到很多关于祖父的信息，也有很多祖父直接留给他的手稿，看来他跟整个事件有着极大的关联。

楠西·哈米鲁特（ナンシー·ハミルトン）

阿莉萨的母亲。为了教育从小就失去父亲的阿莉萨，楠西的性格中或多或少带有一些严厉，而更多的是对一切事情的认真态度。为了让女儿躲避这次事件，巧妙地将一封信交给了阿莉萨，只可惜这封信却成了女儿灾难的开始。

迪尼司·欧安（デニス·オ　エン）

阿莉萨小时侯的朋友，同样是非常开朗的性格，暗中企求着阿莉萨的平安。受到楠西的拜托后，独自来寻找阿莉萨。

梅·诺特（メイ·ノ　トン）

从小就失去了母亲，而其父亲则承担起父母所有应进的义务，努力将梅抚养成材，所以梅在 12 岁就称为了非常优秀的孩子，只可惜在其父亲参加 2 战的时候被铁锤男残酷地杀害了。

威廉姆·诺特（ウイイリアム·ノ　トン）

梅的父亲，热中于自己的失业。妻子去世后，发誓要将女儿抚养成材，以身作则，在梅的面前树立好榜样。只可惜在战争打响后就没有再见到自己的女儿。

暗の绅士

迷一样的老人，曾经多次出现在阿莉萨的面前，而后留下奇怪的话后便离开，具体是谁，什么目的，什么身份全不清楚，不过可以肯定是这次事件的主要关系者。

铁锤男

一直追赶阿莉萨的怪人，仿佛对阿莉萨的事情非常了解。特点是身材巨大，不是凭借蛮力就可以击倒的角色，属于魔鬼的手足，经历完全不明，就连是否是人类也不清楚。

硫酸男

到处泼洒硫酸的杀人恶魔，同样是恶魔手足，在铁锤男之后的场面中一直追赶阿莉萨，性格非常狡猾而且残忍，来历也不明。

斧男

速度来说，要比铁锤男和硫酸男快得多，而且经常丢斧头攻击阿莉萨，是非常难缠的恶魔手足，残忍的性格暴露无疑，在攻击判定和速度都大大高于自己的情况下，阿莉萨要怎样才能击败他呢？

ルディ&ジャニス

バロウズ城中的奇怪兄妹，可以看出他们的容貌类似东方人，可是从什么地方来到的城堡却无人知晓。他们把追杀阿莉萨当成游戏且两人的行为非常诡异。

第一时代

首先来到 2 层，在玄关处有记录点和圣水补给用的道具。

经过地图右上方的门，来到被封印的大门前。

2 层壁炉的火熄灭后出现通路。

在通路尽头发现石像，得到"精灵のビン"和"ナンシーの手　"。

用"精灵のビン"承接圣水，之后可以解开先前门上的封印。

调查封印房间内的照片，来到了 1942 年的伦敦。

来到大街上，先调查电话亭旁边的尸体，出现怨灵。

找到"婚约指轮"，并到尸体前使用后得到"结界石"。

大街的尽头，解除门上的封印广场。

运河沿岸会取得"金の万年笔"，与附近的日记处使用会得到"インビジブル"。

解除房间大门上的封印，在房间的写字台上可以找到"パパの手纸"。

将 2 层右侧门上封印解除，在桌子上找到"赤い引き出しの键"。

进入 2 层左侧大门，顺楼梯而下后可以找到"新闻记事 A"，此时铁锤男出现。

躲避成功后用"赤い引き出しの键"打开抽屉，得到"メイの部屋の　"。

重新回到 2 曾，在メイ的房间可以找到"メイの日　"和"招待状"，铁锤男出现。

出门后，过桥并沿大路来到剧院。

来到舞台处，铁锤男出现。

在舞台后面拉下开关，得到"支配人の觉书"。

破解"觉书"上的数字谜题，可以打开在剧院深处的保险箱，得到"マスターキー"。

回到剧院大堂，进入左侧的门，一直向前行进，登上台阶来到更衣室。

解除 2 层的封印，进入后由一扇开着的门来到乐器室。

在乐器室中的西服处得到"マッチ"，原路返回，铁锤男登场。

处理通路中的废气物，在楼梯处可以回到下一层。

再次回到 1 层的通路，进入地图里侧的铁门。

点燃里面的油灯，利用板子可以得到"ペンチ"，唤魔与铁锤男登场。

走出剧院来到仕立屋。

在房间一层利用"ペンチ"打开大门，得到"怀中时记"、"新闻记事 B"和"灵木之矢"。

回剧院前广场进行 BOSS 战，打倒铁锤男后得到"爱のクローバー"。

进入剧院内发生固定情节，第一时代结束。

名称	入手方法	使用用途
水のビン	暖炉后的头像中	解除封印和攻击敌人
ナンシーの手	暖炉后的头像中	阅读
婚约指轮	大街上的电话亭中	回复道具
金の万年笔	运河边	回复道具
パパの手纸	仕立屋一层的写字台上	阅读
赤い引き出しの键	仕立屋 2 层父亲房间的桌子上	红色抽屉的钥匙
新闻记事 A	仕立屋 1 层深处房间内	阅读
メイの部屋の键	仕立屋 1 层的红色抽屉内	打开メイ的房间
メイの日记	メイ的房间内	阅读
招待状	メイ的房间内	可以进入剧院
支配人の觉书	剧院舞台后，拉下开关	记载着打开保管库密码的谜题
マスターキー	剧院保管库内	进入剧院大厅的钥匙
マッチ	剧院大厅 2 层、乐器室内的西服中	可以点燃油灯
ペンチ	在剧院铁门后的房间内	去处金针
怀中时记	仕立屋 1 层暖炉上的箱子中	交还给メイ
新闻记事 B	仕立屋 1 层暖炉上的箱子中	阅读
爱のクローバー	战胜 BOSS	与下个 BOSS 战斗的必需品

第二时代

从デニス那里得到“ディックの部屋の键盘”，进入 1 层的ディック的房间。

得到“魔のモノ传承の古书”。

固定事件后，在暖炉上可以得到“金と印のネジ巻き”。

2 层，解除门的封印，在バスタブ的尸体处得到“ラベンダー”和“结界石”。

来到ナンシー的房间，利用油画，让钟摆运做。

来到隐藏的房间，得到“古びた魔术书”。

向房间内的封印泼洒 2 次圣水可以来到新的场景。

在喷水池广场附近的垃圾场找到“人形”。

在废气的车前使用“人形”得到“结界石”。

进入“昏暗的家”，在走廊下发生固定剧情。

来到 2 层，得到“アルバ　トの日记”。

将书架上油画朝向月亮，出现隐藏的梯子。

来到食堂，得到“キッチンの键”和“片割れのペンダント”。

来到厨房，得到“新闻记者の手记”，并从厨房里侧的门出房间。

在垃圾箱前使用“片割れのペンダント”，得到“インビジブル”。

回到有喷水池的广场，得到“ディックの机の键”，利用魔法阵转换场景。

来到ディック的房间，打开写字台的抽屉，得到“魔のモノ传承の古书”和“怪しい　画”。

在墙壁悬挂处使用“怪しい　画”会出现隐秘房间。

在写字台上找到“灵木之失”，中央写字台上找到“カメラフイルム”“祖父ディックの手记”。

回到前一场景，“昏暗的家”中的厨房，在照相机处使用“カメラフイルム”得到两张“写真”。

走廊下 T 字通路上，调查门的周围，找到开关后进入里庭。

登上楼梯进入里面的アルバ　ト工作室，此时硫酸男出现。

进入工作室旁边的房间，得到“工具箱の键”。

回“昏暗的家”，来到 2 层的アルバ　ト的房间，打开工具箱得到“六角レンチ”。

再次来到里庭，从反方向下楼梯可以来到工厂。

从工厂上有红色光芒的油灯下可以进入下水道。

楼梯下的房间内得到“娘への手纸”。

在水路尽头，利用板子度过，之后得到“ショ　ル”。

如果掉落在水中后，对尸体使用“娘への手纸”可以得到“神木之矢”。

硫酸男出现后先逃回工厂，之后再进行 BOSS 战斗。

击倒硫酸男后得到“勇气のクロ　バ　”。

回“昏暗的家”来到老奶奶的房间后出现固定事件。

第 2 时代结束。

名称	入手方法	使用用途
ディックの部屋の键	从デニス处得到	可以打开ディック的房间
魔のモノ传承の古书	ディック房间的写字台上	阅读
金と银のネジ巻き	ディックの房间内	使ナンシー房间内的钟摆运做
古びた魔术书	ナンシー房间内的写字台上	阅读
人形	街道的垃圾场	得到回复道具
アルバートの日记	アルバート房间的写字台上	阅读
キッチンの键	食堂	打开厨房的大门
片割れのペンダント	食堂	得到回复道具
新闻记者の手记	厨房	阅读
ディックの机の键	喷水广场中，ナンシー会丢失此钥匙	打开ディック写字台的抽屉
魔のモノ传承の古书 2	ディック写字台的抽屉中	阅读
怪物しい　画	ディック写字台的抽屉中	挂在墙上出现隐藏房间
カメラフィルム	隐藏房间内写字台上的箱子里	得到回复道具
祖父ディックの手记	隐藏房间内写字台上的箱子里	阅读
写真 1、写真 2	在厨房使用カメラフィルム	阅读
工具箱の键盘	里庭工具室	打开工具箱
六角レンチ	アルバート房间内的工具箱中	关闭里庭的闸门
娘からの手纸	下水道，作业员房间的写字台上	得到回复道具
ショール	下水道，水路中得到	交还给老奶奶
勇气のクローバー	BOSS 战的必要品	BOSS 战，击倒硫酸男

第三时代

事件过后，出地下的下水沟，登上梯子来到作业通路。

来到水槽作业员的房间，在写字台上得到“作业员の键盘”和“圣な壶”。

回作业通路，从反对侧的电梯下到地下 3 层得到“结界石”，再回地下 2 层。

在红色木箱中找到“バール”后回到地下 1 层。

在仓库中找到“ゴム手袋”和“インビジブル”

回地下 3 层，在深处的木箱中找到“メンテナンスの手引き”，修改墙壁上的配电盘。

回作业通路，用“バール”打开下水沟。

调查尸体得到“ある男のメモ”，之后找到“眼镜”，对刚才的尸体使用并得到“カードキー”。

登上梯子回到作业通路，斧男出现。（此时只能回避）

由电梯来到地下 1 层，合上里面的电力开关后就可以由通路中的大门来到置物室。

在置物室得到“灵木之矢”后，由楼梯来到下宿馆。

通过走廊下，下楼梯来到 1 层。

中庭进行 BOSS 战斗，会有事件发生。

来到灵庙得到“祖父ディックの手记 2”。

进入灵庙深处，发生事件后可以利用右侧的魔法阵进入墓地

顺着道路前进，必定会遇到斧男。

在车的旁边找到“ナンシーの手纸”。

在守灵小屋中的写字台上得到“魔のモノ传承の古书 3”。

去墓地深处，将 3 个狮子像按照 1、2、3 的顺序按下开关。顺序错误的话出现出圣水补给点。

在台座出使用圣水可以得到“暗の罗针盘”，之后由魔法阵回到灵庙，再进入对面的魔法阵。

新场景中，先阅读后面的石碑。

下楼梯，由中央通路深处的石棺得到“地のルーダーストーン”，之后放置在魔法阵旁边的石台上。

分别进入左右两侧的通路，找到“海のルーダーストーン”和“天のルーダーストーン”，顺序放置在中央通路的石棺处。

最后在取回魔法阵旁，台座上的“地のルーダーストーン”。之后放置在左侧通路的台座上。

再回魔法阵旁边可以得到“光の罗针盘”，之后回灵庙。



调查画有太阳和月亮的石碑，之后放置光暗罗针盘回出现新路。

顺着通路前进，到达石碑附近会出现固定事件，得到“古代ルーダーの矢”。再从门回到灵庙。

灵庙中央进行 BOSS 战。

击倒斧男后得到“希望のクローバー”。

来到有“ルーダーの灵达”台座，发生事件后来到森林。

第 3 时代结束。

名称	使用用途	入手方法
作业员の键	打开电梯操控室	作业员房间的写字台上
メンテナンスの手引き	阅读	地下 3 层的木箱中
バール	打开盖子	地下 2 層，红色木箱中
ゴム手袋	修理配电盘	地下 1 层的仓库中
ある男のメモ	阅读	下水沟，尸体处取得
眼镜	得到回复道具	下水沟
カードキー	地下一层的カードリーダー的钥匙	下水沟，解放怨灵以后
ナンシーの手纸	阅读	墓地，蓝色车辆旁边
魔のモノ传承の古书 3	阅读	守灵小屋的写字台上
暗の罗针盘	灵庙中的台座镶嵌物	墓地，台座
地のルーダーストーン	石棺的镶嵌物	石棺
海のルーダーストーン	石棺的镶嵌物	石棺
天のルーダーストーン	石棺的镶嵌物	石棺
光の罗针盘	灵庙中的台座镶嵌物	墓地，台座
古代ルーダーの矢	BOSS 战用	古代遗迹中深处
希望のクローバー	击倒斧头男	灵庙

第四时代

走出森林后来到医院前的大路，发生固定事件，之后进入医院内。

在病室内找到“母の写真”和“デニスの手纸”。

回大厅，对床上的尸体使用“母の写真”，得到“インビジブル”。

在前台上找到“タグつきキー（银）”。

通过右侧病室内墙壁上的洞穴来到隔壁房间，找到“魔镜”。

走廊尽头出现剪刀手。

左侧病室内尸体附近发现“犯罪者の日记”。

在通路深处使用“魔镜”，来到医院 2 层

右侧病房内找到“退院许可证”。

通过左侧病房墙壁上的洞穴来到隔壁房间，对棚子洒圣水。

由楼梯来到 1 层，椅子上得到“娘の写真”，厕所内找到“タグつきキー（铜）”，回 2 层。

通过镜子，来医院 2 层，右侧病房内得到“タグつきのキー（金）”。

左侧深处病房中，对尸体使用“退院许可证”后得到“结界石”。

回 1 层病房，对护士的尸体使用“娘の写真”，得到“灵木の矢”。

2 层被锁的门前使用全部的“タグつきキー”，房间内的魔法阵可以送你来到新的场景。

固定事件后，门前可以找到“祖父ディックの手记（3）”。

解开入口的封印，来到 1 层大厅，首先进入左侧的门来到西回廊。

从回廊尸体处得到“使用人の手记”，回大厅，进入右侧的门来到东回廊。

通过坏掉路的外梁，进入铁门附近的厨房。

阅读厨房上的流言，调查暖炉，调查房间内的灰尘，得到“Aの纹章”。

调查炉灶，得到“烧けた头盖骨”，回到西回廊后对尸体使用，得到“结界石”和“灵木の矢”

回厨房，由里侧门出食堂，移动餐桌上的ロウソク移动，直到运做。

离开食堂，到图书室内找到“祖父ディックの手记（4）”。

去西回廊，调查铁门找到隐藏房间。

在墙壁上得到“Nの纹章”，在有纹章痕迹的地方使用全部。

去居室，得到“Nの纹章”、“魔のモノ传承の古书（4）”和“祖父ディックの手记（5）”。

事件后，在屏幕下面找到开关。到铁处女处乘坐电梯。

首先打开门，用右上方的铁处女回到上层，再用右下方的铁处女回地下。

按下墙壁上的开关，快速进入走廊深处。

发生固定事件后落到地下。

房间内得到“魔のモノ传承の古书（6）”。

进入书房，得到“アリッサの绘日记”，出现隐藏房间，进入居室。

再次利用铁处女来到地下的考问室，这里进行 BOSS 战。

击倒 BOSS 后移动倒大厅。

第四时代结束。

名称	入手方法	使用用途
母の写真	病房的桌子上	得到恢复道具
デニスの手纸	病院的床上	阅读
タグつきキ （银）	病院前台	2 层某门的钥匙
魔镜	医院 1 层右侧深处的病房	通向另一个世界
犯罪者の日记	医院 1 层左侧深处病房的尸体上	阅读
退院许可证	镜中世界，2 层右侧深处病房	得到恢复道具
タグつきキ （铜）	镜中世界，1 层厕所	2 层某门的钥匙
娘の写真	镜中世界，1 层沙发上	得到恢复道具
タグつきキ （金）	医院 2 层，右侧深处病房的棚中	2 层某门的钥匙
祖父ディックの手记（3）	バロウズ城前	阅读
使用人の手记	バロウズ城西回廊的尸体处	阅读
烧けた头盖骨	バロウズ城厨房	得到恢复道具
Aの纹章	バロウズ城厨房	喷水池台座镶嵌物
祖父ディックの手记（4）	バロウズ城图书室	阅读
Nの纹章	バロウズ城图书室的隐藏房间	喷水池台座的镶嵌物
Dの纹章	バロウズ城居室	台座镶嵌物
魔のモノ传承の古书（4）	バロウズ城居室	阅读
祖父ディックの手记（5）	魔のモノ传承の古 （4）中	阅读
魔のモノ传承の古书（5）	バロウズ城地下	阅读
アリッサの绘日记	バロウズ城地下	阅读

最终战

顺着螺旋楼梯来到机械室得到“神木の矢”。

走出机械室，调查齿轮下面，打开门去时记塔。

拌动时记塔的通路深处的杠杆。

回到中央空场，拉动狮子像头部的杠杆，出现阶梯，来到机械室 2 层。

通过齿轮上方，调查里面垂直的齿轮后会发生实践。

最终决战，敌人 HP 下降到 0 程度后会有事件发生，之后回到ナンシー处。

宇宙大作战

文:掌机地带 功略组 hsu

GBA	发售日:2002年12月	类型:RPG
	厂商:NAMCO	媒体:卡带

第一章 未知的遭遇 宇宙人早已存在!!

又是一个晴朗的早上，我正在摆弄我自己新做的机器人呢，妈妈突然走进来催我去上学，好啦好啦，还是老样子，快点吃完饭去上课对不?机器人已经进入最后调试阶段了~OK，完工~~~我决定叫它小型战斗机器人012型ユンボ，来试试吧，我试着对它下了第一个命令"JUMP"没想到机器人果然动了起来!真是兴奋啊，爸爸的设计纸果然有用，妈妈又催促我快去上学，我决定今天就带上他了~，好象电视上报道着陨石落到地球的新闻?管他呢，刚一出门，一只乌鸦冲了出来，我赶快叫回ユンボ，上去3下5除2就把他K.O了…… 什么嘛，一出门就碰乌鸦…哎，还是先上课去吧，学校里的人都对我的机器人产生了兴趣~这可是我要参加机器人格斗大赛的宝贝哦，谁知道在走廊被一个我的宿敌ケンド 把ユンボ给抢走了!难道你自己不会做?鄙视你!这时候MM老师走了过来，给了我一个恢复药~谁叫我长的帅呢~~哼，算你运气好下次碰到你，我一定把我的机器人拿回来!直上2楼，碰到了校长，他询问起明天比赛的事，哎，哪壶不开提哪壶，正郁闷呢，没想到冤家路窄，在前头又碰到了抢我机器人的死胖子，下定决心，要把ユンボ给抢回来……就用我的双手……我的双手在嚎叫，它叫我抓住胜利，谁知道在我准备PK他的时候，上课铃响了，你还真是好运啊…老师在课上询问大家对美国的认识我听的无聊，一不小心就睡着了，正当我做春秋大梦的时候，老师把我喊醒了，边上的人笑的那个开心啊，火星人啊，没见过人睡觉啊，好不容易熬到下课，一定要把ユンボ抢回来!即使之前我输了无数次--ll，谁知道这时候突然发生地震……广播传来消息，让大家今天不要上课先回家，胖子立刻带着ユンボ逃了，我追到学校外的工地上发现入口被一个穿黑西装的男人挡住了。ケンド 上前一下就被黑衣人打飞了出去，灰溜溜的跑走了，我不服气，上前没想到也打不赢，只好先退出来，在工厂的右边，我发现了一团光圈，几阵强光后，我来到了一个奇怪的空间

SILENT HILL? 我到处转了转，又看到了一个更大的光圈，那个光竟然向我说话了!"你是hsu吗?""我就是宇宙无敌的帅哥hsu""我就是宇宙的精神ユナイティ，我已经活了150亿年了""你是神吗""对于你们地球人来说…… 我就是神""我靠!你说是神，我就相信你啊""你会相信的"说话间，我竟然来到了..来到了NEW YORK?!靠!没必要这样耍我吧"现在你相信了吧?"看来是真的了……我这样想。他告诉我:宇宙人，地球人之间的僵持关系，还说没有拥有3个念力的人齐心合作地球就会灭亡，而我就是其中一个…… 之后他让我在力，勇气，爱中选择一个，这决定我的属性:力对应岩，勇气对应风，爱对应平衡，我选择了勇气!(爱真的需要勇气，去面对流氓非礼~~~~~~~~)突然光圈就消失了，我又回到了原来的世界"这是梦吗"我有点发晕。正准备回家，我的脑海里突然出现了奇怪的设计图!立刻就地取材…把地上的瓶子，电视还有冰箱=ll全部收集起来，几分钟后，我造出了一个绝对超出现今科技力量的武器…ユナイティ我告诉，我可以通过和宇宙人作战得到PP值，从而提高我的力量，既然有了武器，自然要回去教训那个黑衣人咯(战斗中，武器快落到手上的时候按A可以发挥出会心一击!在敌人快攻击到你的时候按B会出现AT力场类的DD，可以让伤害减半…)继续前进，看见一只可爱的小猫，我正要上去逗逗他，它竟然跑了，不给我面子

一路追过去，一个N只眼睛的家伙挡住了我"莫非你就是传说中的宇宙人?""咯咯，去死吧"，喂不要那么凶咯…三两下搞定它，在边上检起光球，在调查他的身体，宇宙人就被我救起了。原来他是ウンモ星人，对话后得到和ウンモ星人通讯的能力，也就是ウンモ加入队伍~YEAH，正要出去，又有2个黑衣人冲了出来，还说因为刚才是一个人才会输，现在有2个人就不同了(大哥，知道我是主角否?!)我们2人，哦，不是一人一宇宙人合作很快搞定(ウンモ按A和B也有同样效果，以后所有的同伴也是一样，只是时机不同，需要多尝试)ウンモ还告诉你改造进化的方法(我就不赘述了)，走到桥边，发现一个把手，我试着板了板，谁知道竟然会弹起来?!一回头发现身后来了一个，穿着怪异服装的家伙，上前对话，它自称大目玉的宇宙人--ll"在河边的衫树处……"于是在开关边的树那里找到了道具然后扳动开关，桥上的门就开了，在桥头，它叫住了我们，也加入了队伍，大目玉拥有回复体力的能力，一直走到山顶，又遇见了黑衣人。他们边上还有一个浑身发红的宇宙人，战胜他之后，加入。

因为队伍的最大数是3人，所以要在STATA里选择要派出的同伴。在山顶，终于看到新闻里说的陨石，其实是UFO，到底宇宙人来地球的目的是什么呢?带着疑问，我准备下山，谁知道黑衣人又冲了出来……烦，打败他们后，我终于想起了明天还有机器人大赛=ll带着ウンモ回到家，妈妈吓了一跳，新闻里又播出了陨石的消息，真是漫长的一天啊……

第二章 友邦市的怪树 从后迫近的侵略者之影!

和ウンモ一起来到了学校，门口的老师问起ウンモ的时候，我告诉他这是我新做的机器人，边上一阵阵"好大，好大"的声音，我带着ウンモ到了学校右边的兔子窝，ウンモ才肯和我一起进教室，到了教室，大家都被ウンモ给吓坏了HOHO。象往常一样我又睡着了…… 梦中我梦到和ユナイティ说话，然而叫醒我的是……老师，下课出来后发现ウンモ不见了，想了想，果然在兔子窝找到了他，寒……从学校出来，到镇子的东北角，终于找到了会场，进入会场，直接坐电梯到达6楼的比赛点，没想到入口的MM叫我出示入场的票?啊?还要票啊(我倒)，只好出来在这个区的东面商店找到了卖票的地方。店长竟然认出了ウンモ是宇宙人，不过他还是不肯给我票，还叫我去友邦山拿某个道具才肯卖我票。一路赶到友邦山，在上次发现光圈的地方又一次看到了光圈。调查之后，终于找到了店长要的道具。这时候电灯泡宇宙人出现了(什么名字啊……)

回到店里店长一看你拿到了道具也倒爽快，肯卖票给你了，竟然要100元……抢钱啊，还好他

给了我一个新的宇宙人交信，虽然是垃圾......临出门的时候，他要你使用店里的交信机器（倒过来念念试试...寒），你会发现界面和口袋妖怪是一模一样啊。出去的时候又被叫住...里面的店长给了我属性的相克表，听完这段废话后，总算可以出来了~~比赛去咯~~。一回战胜利后，出去休息一下，一会后胖子出来叫你进去2回战对手竟然是......那个胖子...嘿嘿，冤家路窄啊，ユンボ的攻击防御都不错（毕竟是自己做的啊），但是毕竟不是我的对手，2个必杀就搞定了，还是老样子，出来，和门口的男生说话，里面传来喝彩声，看来有个家伙人气不错啊~~`原来对手的机器人也是宇宙人?!!!管你是什么人，赢了再说......怎么比ユンボ还弱啊......看来我的造机器人的技术已经有宇宙水平了........恩（自恋中，勿打扰）就要出门的时候，那个宇宙人赶了过来，"你要加入你就说嘛，你不说我怎么知道呢?你说鸟语我也听不懂对吧?你是想加入吧?"（你有完没完啊?）嘿嘿~~得了冠军还收了个同伴，不错不错~~打完收工~~正准备回家呢，死胖子又在路口把我拦住了，本以为他又要找事，没想到他告诉我学校出事了！靠，偶的地方也敢动? 到了学校，果然出大事，同学老师都逃了出来！，冲进教学楼，在左手边的第一个教室里的柜子里找到了第一个学生。

到校长室了解情况......没想到他也没有办法，在2楼的教室里......一个MM因为害怕怎么样都不肯出来......在黑板上看到小星星的谱子DO DO SO SO LA LA SO，来到钢琴前弹出曲子ドドソソララソ。MM认定你是人类了(宇宙人有长这么帅的么?) 第3个要找的在2楼最左手边的箱子堆里，原来是老师......老师也怕啊，从这里的楼梯下楼，最后一个又是在箱子堆里......都什么爱好啊，什么?? 超友好型宇宙人?? 我......（他的招果然友好.....），从教室路过的时候听到校长的广播，看来他小子已经在校长室了，赶到校长室我正想夸奖一下校长的大无畏精神，ウンモ说出了让我终身难忘的几个字"辩认对方为...宇宙人"，555555校长都是宇宙人?? 击败校长后，校长也加入了队伍，还答应明天和我好好谈谈，看着我的背影，校长喃喃说着"hsu果然是好孩子。"（编语：自恋狂）

第三章消失的事件 NAN，少女和少男

啊`~总算到节假日了`~出来呼吸新鲜空气咯~~~一出门就看到下面有个生面孔? 谁啊? 跑过去以后他竟然认识我，还说什么想了解黑衣人的事情就打赢他，战胜后，他终于肯说了"纽约有个金发美女型宇宙人（设计者绝对有RPWT）......完了""啊? 你骗谁啊?""你相信就相信，不相信就算了，我就知道这么多"说完就飞了......我倒！纽约?? 爸爸好象就在纽约......回家向妈妈问起纽约的事情，在追问下去妈妈让我先回自己屋子等等，只好上楼，把地上的东西都检起来，顺便回复了一下体力~~下楼后，妈妈给了我200块钱，要我去买个道具回来.....只好又跑一躺，在店长那里话180元就买到了~~剩下的20就........hoho，回去之后，妈妈给了我去纽约的机票........终于能到传说中的美国去了......一定有好多金发MM的~~~

飞机上、"到达纽约将要耗时共13小时，希望各位旅行愉快""啊?要13小时?"正当我准备倒下睡觉的时候，一个卡哇依的外国MM突然喊我的名字?我这么有名吗?但是转头看了半天也找不到人，奇怪啊。很快纽约到了，赶快去找爸爸吧，在飞机场右边很快就找到了爸爸的红房子，爸爸看到我来非常高兴寒喧了一阵子后，他让我去外面和周招的人聊聊天，我也盘算着能否再看到那个外国MM呢:)，在纽约又看到熟悉的商店，走进去，店长认出了我来自日本，我顺便打听了关于金发美女型宇宙人的消息，又更换了最新的装备，在纽约最下方的红房子就是你的目的地！，进了房子却发现这里好象被抢劫了样的，乱成一团。在箱子堆里找到一个回复道具，门又开不了，只好先退出来，刚出来就看到了在日本看到的那个装酷的家伙ケンタロウ"看来你比我先到一步嘛。""什么嘛，这到底是怎么回事?""我没时间和你讲，再见"........哪有这种人啊，把我骗到纽约来，又不告诉我是怎么回事只好自己去转转了。

到了火车站，火车却已经错过了，票也就买不到，有就不能去LES VEGAS了，再次向店长了解情况，原来需要找到SPRINGK宇宙人他们以人为形，需要用照相机才能让他们显形(参考古典小说.封神榜)OK我买你的照相机（第一个就是）600大元，真贵，去大街上见人就照吧。终于在火车站门口让我找到了，就是卖票的黑人！"喂，把票给我吧""票是三本腕的外星人才有的"毫无头绪之下，我又到了红房子，没想到被我看到了黑衣人！战斗时才发现，他是要找的外星人HOHO，算你倒霉！没想到战胜后他却逃跑了，正准备追上去，发现地上有东西在闪，重要道具入手。没什么线索，只好再次向店长请教，原来那个外星人竟然是什么和平使者?！一定要找到它！在火车站看到了穿黑衣服的家伙，我很傻的问"你是和平使者吗?""我就是。"真好说话啊......不仅加入了队伍，还给了我火车票~赌城我来了~~！

本以为可以去豪赌一番，谁知道火车突然剧烈震动起来，然后飞速向前行驶。赶快跑到前头看个究竟，竟然看到了等呆以久的MM，OH MY GOD~~WAIT，她不会是宇宙人吧，ウンモ探测了一下"不是，不是宇宙人"啊，这我就放心了，但是她却不肯让路。

只好退出来，从列车顶上前进了，列车顶果然有宇宙人！击败后，回到MM那里"你没事吧?""没事，刚才双子星的攻击了这里。"这时候突然出现了可爱的宇宙人做了自我介绍以后她也加入队伍，赶快到车头去吧！边上却突然出现了UFO，之后MM在外面指挥，我单枪匹马冲了进去，反复在多个车厢击败外星人后，终于前进到车头部分，敌人的BOSS终于出现，食人形宇宙人！战胜它之后，列车恢复了正常。赌城到着！

第四章华丽的战斗大爆炸的前10秒

到处转转吧，又找到了那个商店（还真是那里都有啊.......之后证明这是宇宙连锁店）店长再次给我很重要的情报，往右下走，遇到一个卖半边画的但是他竟然开价(自己看吧5555555555555算你狠)去火车站给一个MM一个恢复药她会给你会员卡，可惜会员卡是日本店的，现在没什么用，到处转了转，还是没线索，只好先回饭店等リタ，正准备放弃的时候リタ回来了！交换了一会情报，继续出发，在赌场有人告诉你在商店边上看到了プビル，赶过去以后果然在~~有了它就可以通过他的能力调查了，回饭店リタ在大家的鼓励下，用电视当做媒介看到了51号地区?! 以及一个人影。随后脑波就被干扰了，原来51号地区是美国的秘密基地，リタ曾经看过地图，记得是在这个附近，于是大家又一次分头去找，但是到处寻找都找不到，从商店出来后，突然发现地上有绿色的粘稠状东西，一路顺着找来到刚才找プビル的地方，10本足的宇宙人出现了，看到我他就逃跑，赶快追过去（小心地上的东西会减慢你的速度的），追到以后，击败他。

然后东南角的老人会给你VIP的通行卡，赶去赌场的VIP室、那个绿头发的却要我和他赌博才肯教我（赌的时候选12212，就能赢）战胜他之后，他入出了本体，果然是外星人，打败它后，他教给你"一半的硬币"，把它交给饭店下面的帅哥。

他就.....就用大卡车把我带去51号地区了，这一路颠的我啊...走了几步，看到间房子，正准备进去一个猫头鹰样的外星生物冲了出来，扁死你，浪费我时间，开动了电脑开关后，リタ却说他脚疼，要我自己出去，总觉得她怪怪的，哎自己去就自己去吧。下了两次楼梯，我找到一个黄金色的东西也就是脑波传送仪，立刻和リタ通过脑波连动，让她开动机关(BIO 0.....)通过这个可以改变地上磁场的流动方向，在其中一个房间救起一个外星人，他给了你一把钥匙

用钥匙走到更底层，一下去就看到遍地的试管！里面装的都是宇宙人！天，变态科学家！这里可以检到宇宙和平使者的钥匙，原来对方是西门博士（有没有美作啊?），他的著作还是学校的教科书内容！他还承认一切事情都是他的杰作，学校事件，列车事件..."原来是你搞的鬼，I WILL BEAT U"但是他太强了，还没近他身就被他一个闪电魔法打出老远，"我没有时间和你浪费"说完就走了，临走扔下个怪物，无论我怎么攻击他都毫发无损!"说！你是不是用了金手指?""外星人从不用金手指""那你怎么不费血""我们外星人直接改程序，HOHO"@#%^&*你改程序我还和你斗P啊，被他几下扔出老远，只好先撤，回去和リタ会合，原来对手竟然リタ是随身プビル的妈妈！リタ一听对手是她，竟然说要回纽约，我一阵大道理之后，リタ终于也鼓起了勇气。OK，LET'S GO，一番母女情深，终于击败了她，打开门边的试管~，金发美女外星人说得！博士在控制室看到这一幕，恼羞成怒按下了自爆的按扭，大家赶快逃离工厂，在金发美女的帮助下（怎么看都象男的=||）大家总算安全脱出！

第五章 外星无法地区 西门博士大追击

美女把他的UFO借给我用，太爽了~里面设施真好啊~，赶快把リタ找来，大家就出发吧！回到饭店，リタ还在看电视呢，我也休息一下吧，调查电视，没想到新闻里竟然出现了外星人，リタ显得很激动把我推到了一边，我立刻冲了出去，在赌场门口找到了电视里的外星人！打败了他之后，强光一闪，我又回到了电视前！"リタ，外星人呢?""你说什么啊?你一直在看电视啊"??!!!我一转眼，电视上又出现了那个外星人、但是好象除了我以外

没人看得见！难是我的错觉，不管这么多了，大家先回 UFO 吧，到了 UFO 我竟然看到那个ケンタロウ在那里，说什么强大念力之类的东西就走了，现在的目的是要找到 4 个组件组成念力雷达！使用 UFO 来到开罗，金字塔前的人，原来是ケンタロウ的怪物，他告诉我，我需要找到地图，金字塔进不去的情况下，我只好回到赌城，一下飞机就看到一个宇宙人，我刚要过去他却消失了，原先狮子大张口卖我画的人告诉我，在日本的瓶罐里多找找……一回头看到刚才的外星人，战胜之后获得第 1 个组件，回到 UFO，外星 UFO 来袭！战胜后获得第 2 个组件 。

赌城看来没有什么东西了，我又来到了纽约，在纽约店边上有个埃及人，说话我一直听不懂，调查边上的黄色柱状物体，使用照相机，可以得到道具，那个埃及人却跑了，来到火车站前，把刚才的道具交给他再对着这里的黄色柱状物体使用照相机，再次得到道具，埃及人又跑了（每一次都是这样跑了又追，你到底累不累 ~~~~）终于在下面又给我碰见了他，再重复一次给道具和得到道具的过程，他竟然不走了，和他说话，原来他是外星人，击败他后，他却把我的照相机给拿走了！

在纽约转了半天还是找不到线索，继续绕着地球转吧，回到日本！小胖子说他现在在改造机器人，在友邦山上找到了 2 个强化部件 ~~ 来到小胖的家，改造好ユンボ，他开心死了，我也就把他原先锻炼ユンボ用的捕捉器给借 ~~~~ 走了。把它交给等在一间屋子门口的女人，他就开始捕捉了，看来一时半会是抓不到的，去看看胖子怎么样了吧，一进他家，没想到就看到他和 WEIB 练了起来，上前推动了一下ユンボ，ユンボ打碎了边上的花瓶！这竟然是他家的传家宝！

还记得在赌城要用这个换半边画的家伙吧，给他传家宝后，他终于把画给了我，纽约的爸爸墙上那半幅画一直没有完成，补完后，爸爸为了感谢我决定把桌子上的花瓶给我，又是传家宝！（这年头什么都是宝啊……）

回去把他交给小胖子他给了我硬币，我又把ユンボ给改造一次，小胖子就跑了。四处找不到小胖子，想想捕鼠器也该抓到点什么了，跑过去看看，竟然抓到一个外星人，放他出来后，它给了我第 3 个道具:自转金属球 5555555 终于拿到了！回到小胖那里，他说自己看到了宇宙人，云云……哎，懒得和你说，赶到赌城，把硬币交给赌场前的老人他给了你一个回复道具和古代地图，还等什么，到开罗把地图给了那家伙，他给了我最后的道具水晶球！之后加入了我方！东西终于凑齐了，回到 UFO 组合成念力雷达！念力雷达显示西门博士所在地是……日本 SIMON TOWER！！！

第 6 章地球歼灭作战开始 迫近地球的 UFO 群!

直接杀到 SIMON TOWER，没想到却被一股强大的精神力撞了出来，再被撞一次后西门博士终于出现了 " 对地球的攻击开始 ~~" 以此同时全世界各地纷纷出现 UFO，情况危急！先来到开罗，这里可以拿到 NY 的店卡，金字塔也终于可以上去了。第一个机关先别动，顺着路上去，把石头推下来，回来搬动机关就可以走到最上，打倒 BOSS。

接着来到纽约，在自由女神象前，火星人层层布防，想要通过，得从左边绕到右边才行，同样打倒 BOSS

下一站日本，来到友邦山，又一次击败了黑衣人在山顶打败了宇宙怪兽，得到了 SIMON TOWER 的钥匙！

击败一个宇宙机器人后来到内部，竟然看到了ケンタロウ！！而他竟然也是宇宙人，还是个王子，名字是美青年型……倒死，坐电梯到 6 楼，谁知道会场的门口竟然装有防御装置，我掉进了洞里，这里又是要绕过陷阱板动开关，救到一个外星人，得到动力室的钥匙。去 5 楼遇 BOSS，之后先把左边的电梯停在 4 楼，右边的电梯停在 5 楼，回到 2 楼，把动力室的电关了（这时候回到 1 楼电梯可以得到开罗店的卡），然后再回到 5 楼，从左边的电梯进去，进入隐藏门，再靠右边的电梯当地面，终于来到了六楼！

西门博士和冥王星人已经在会场等着了，击败冥王星人（飞的好远啊）终于到了和博士决战的时候了，博士 2 边的小飞机的冲撞攻击十分厉害！只要打倒博士就能取得胜利，经过苦战，博士也倒下了。这时候突然出现了一个外星人，并向我们发起了攻击！ウンモ为了救我中了一击，" 我是イ　バ，地球被我占领只是时间问题，是我们伟大的火星计划的一部分，HAHA" 说完就消失了，留下的只是没有反应的ウンモ和已经无能为力的我。

第 7 章 伊芭的阴谋 不为人知的火星计划

刚到火星就被一群火星人围住，尽管我向他们解释我不是来侵略火星，而是来阻止西门博士的计划，但是火星人仍旧不肯让我进入秘密基地，看来只能智取了，尽量避免战斗，来到了火星首领的门前，但是想要进这道门，需要被认定为勇者才行，而这就需要 5 颗勋章。

1.去店里买第一个道具，交给这条路尽头的勇者。

2.找勇者路上的一个人会给你（和其他对话会回到起点）。

3.找勇者的路上有条向右的分岔，美人勇者给予。

4.商店边和围在一起的一群人对话，选中速度最快的一个，他又会给你一个。

5.商店边上的竞技场里，如果打败战斗勇者，他就肯给你勋章，回到店里买参加的票，3 连胜后获得。

OK，5 颗勋章全部获得了 ~ 终于见到了火星的领导人，他在所有人面前，亲自打开了秘密基地的通路，有魄力！在秘密基地中，通过闸门和推动黄色的石块一直前进到底部，还是被イ　バ抢先了一步，火星的巨人苏醒了！，拿到恢复ウンモ生命的晶体后，回到 UFO，ウンモ终于苏醒！而且变成为光明战士！火星巨人正向地球迫近！

最终章！

去 SIMON TOWER6 楼听到博士的留言，从 LAS VEGAS 做汽车到 51 号地区，见到西门博士，他告诉我 " 能阻止的几率非常的低只有 0.01%，如果能得到冥王星热的帮助在火星上阻止他的话，也许还有 1%的机会。

LAS VEGAS，在卖画的人手中得到种子，把她交给纽约田里的一个女人，种到地上后就匆匆走了，我正准备离开，突然出现一个外星人，想偷？灭了你！

为了寻找冥王星人，来到火星的秘密基地！发现冥王星人竟然在里面，为了组织西门博士的计划，他也加入了队伍，赶向开罗，遇到了研究员，他指点了进入金字塔的方法！，利用ウンモ的能源打开古老的金字塔的大门！在金字塔里ドルザス已经在里面了，终于他也败在了人类的勇气，力和爱之下！

ドルザス为了帮助我们，使用了金字塔 5000 年的力量，启动了ピラミッド加农，但是想要使用能量仍然不足，现在只好依靠大家的力量了！通过这里的脑波仪，把事情通知了リタ，然后リタ在电视上向大家说明了情况的，宇宙的各个角落，人们积聚在了一起，精神力量源源不绝的注入ピラミッド加农！终于能量积蓄完毕 ~ 强大的力量产生的冲击波一直射向宇宙的イーバ！

然而一切远没有结束！イーバ在最后的关键时刻挡住了大部分的能量，为了阻止他，大家来到了月球和イーバ进行最后的决战，把イーバ的 HP 打到 1/4 左右，他会进行分身，识别出正体后集中攻击，只要打倒真身就可以获胜！只后是和火星の颜的对决，分别要先打倒他两边的怪物，之后中间的本体才回张开嘴巴，此时才能攻击，一回合后嘴巴关闭，同时被打倒的怪物全部复活(BT)，再 2 回合，使用合体攻击，基本上你让他用出这招，你肯定就挂了，所以在这之前，一定要打倒其中一只，让他合体失败，艰苦战胜他之后 ~ 世界又恢复了和平 ~

THE END

通关后

开罗的金子塔得到 LAST KEY 可以开火星的一个门，里面是一把剑(会心一击下，一定几率即死效果)SIMON TOWER 里的绿色的门也可以打开了

里面是混沌的外套，火星的老大会给你 2 个加上限的药

世界各地会出现新的宇宙人，得到 5 个宇宙的かけら和火星的 BOSS 说话，得到全体攻击的剑

1.纽约 爸爸的屋子边 NO16

2.自由女神象前 NO27

3.51 号地区的地底 NO22

4. 日本 北区要用西门的钥匙才能开的门里 NO20

5.SIMON TOWER6 楼的斗技场 NO36，这个肯定能吓你一跳呢

6.调查友邦町美人鱼雕象下的树 NO.37

7.火星秘密基地的这里 NO.37

8.金字塔的半腰处 NO.14

9.从纽约买到 LAS VEGAS 的火车票，在火车头 NO39

10.友邦山的这里 NO45

11. 日本 通过 6 楼的望远镜可以发现一外星人，随后在友邦町里可以找到

这样 47 个宇宙人就齐了 ~

感谢 ZERO-O,cmbaobao 的帮助

见证"FF"游戏系列的男人



FF-X2 访谈

北濑佳範和第1开发事业部

前几日在"CESA GAME AWARDS2001-2002 年度最优秀作品颁奖会上《最终幻想X》则获得最高殊荣，它的续篇《X-2》也在这里火速的发表了。这个作品是延续前作之后的又一次新的旅行，其游戏的主要角色也是前作中的尤娜等人，相信又将是一部华丽之作。本次将对这部续篇的出生处"第一开发事业部"中的重要人物事业部部长"北濑佳范"先生进行长时间的访谈，在这次访谈中我们将对于整个《最终幻想》系列有一个更为深层次的了解，同时也会对北濑佳范先生本人的一些成长史有一些深入了解。在这一个系列中北濑佳范先生曾经参与制作过了各部作品的开发制作，相信应该是非常有发言性的。与他的谈话中相信所有这一系列的游戏爱好者都会感想到这个系列带给我们的更深层含义。现在就让我们随着这些话题了解《最终幻想》系列的原点吧。

堂堂正正的续篇已经制作出来！！"FF"的游戏从这里开始！！



北濑：在非常小的年纪时就很喜欢漫画了，在学校生活的时光里经常已自己最为拿手的漫画技艺展现给别的同学看。相信当同学看到这些画的时候就是最高兴的时候吧。还有在小学低年级时就有非常大的倾向性，希望自己以后长大了成为著名的漫画家。



一既然是这样那我们就从北濑先生的儿时经历话题说起吧。应该说是你的哥哥所卖回来的少年漫画杂志《恶魔人》等带给你第一次很大的冲击。并且当时电视中正在上映的著名精彩动画又一次带给你这一段时期的儿童另一次冲击。在当时的您最为得意的科目便是数学了，但是您为了能成为著名的漫画家毅然决定要考进文学系大学（日本大学艺术学部），不过当时您的文章写的真是不能恭维。此后在你小学时代观看高年级的以幻想为题目的文章时，北濑先生受到了很大的影响。相信这就是北濑先生制作"FF"系列的重要源泉了吧。相信这就是北濑先生和"FF"的不解之缘了。

北濑：在幼年时的确想过以后要成为一个著名的漫画家，一方面是因为当时的电影拥有非常好的结构，另一方面是因为我自己当时观看到的那些漫画对我影响很大。最近的小学同学聚会还拿出那时的毕业文集让大家再次感受，我看到我当时写在你最尊敬的人一栏上的就是当时感动我的那部影片的导演，现在还觉得比较有好笑呢。从那以后我有自己拍摄影片的想法了。

一那么到大学的朋友家中第一次接触游戏的北濑先生有何想法，从那以后您又有何行动了呢？

北濑：当在朋友家第一次接触《超级马里奥》时我真的受到了一种游戏带给我的冲击。随后推出的经典游戏《塞尔达传说》（1986 年），可以说是当时在游戏中的顶尖作品了，我为了卖到这款游戏确实费了很大精力。相信就是从那一瞬间我开始喜欢上游戏的，当时的未来目标一下子从当导演的 10 分热情转到了 4 分，其余的热情已经投入了游戏。在我的大学四年里也经常考虑自己的将来，对于拍摄电影的现实问题，当时的日本电影的发展的确很艰难，而电影拍摄使用还是 CM。当时的大学讲师就是现役的 CM 影片拍摄者，我与这位老师就相关问题交谈了一次，从那次交谈后的一年间我就在其手下从事



细心的制作带来精美的回报！

通过游戏制作小组的努力相信大家也已经已经看到了这人个作品的引人之处。在游戏每一个场景都凝聚了制作者的心血。我们全身心的去感受这传体会吧。

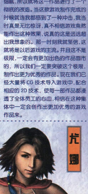


着相关的工作，希望能制作出像小的时候所观看的影片那样的作品，自己也曾经使用 CM 进行写实拍摄，当时觉得是很有意思的，但要达到我最终的目的，技术问题依然是相差很远，无发达到，所以就这样结束了，离开了进修一年的事业。当时的自己静思了 3—4 个月，在这期间我想起了自己最大的兴趣“游戏”，当时真的是将所有事情都忘记了，就自己在家钻研游戏，此后在一次以外的事情下改变了我的未来。

当我在为游戏的进程无法继续时想到了去买一份游戏的攻略，当到游戏店时看到一份招工广告，是一家游戏公司招有经验的游戏制作人员，当时的我对这些真是完全不知道，并且招募广告上还要还要各位参与者写一篇对于游戏情节的短文章，当时我还没有想要参加招募，但是凭借着小的时候对于电影的喜爱，利用“风”作为主题写了一篇文章送了上去，我当时只是一时高兴写的，谁知不久真的请我去面试了，现在我都想不出当时到底是那句写的好了。就从那时起我就算正式踏入了游戏制作的大门。我所参与制作的第一款游戏使是 GB 掌机上的《圣剑传说》，说到这里还真叫人感动呢（笑）。

—进入游戏制作界后您的才智得已发挥，这点在“FF”系列上就可验证。在当初“最终幻想 V”的时候游戏画面还是以平面的老版式，在什么原因下会将“最终幻想 VII”从 2D 游戏转变为 3D 游戏呢？

北濑：其实这正是我当初的一个大胆的尝试，如果说在当时游戏推出时没有现在这么大的影响，可能我现在也不会坐在这里了。其实就我来说我更喜欢最早的 2D 最终幻想游戏系列，它更能发挥 RPG 游戏本身的魅力。说到 3D 技术的运用者，在当时也不会有太多，再说 CGI 的技术（当时制作 CG 的主流器材），当时也只是在次时代游戏机上进行尝试阶段，所以技术依然还不算稳定。不过在当时的“最终幻想 VI”游戏上已经加入了 3D 效果。在随后的“最终幻想 VII”游戏开发中，决定由坂口博信先生担任 2D 场景和人物的描绘，而游戏的背景设定成 3D 效果，这样完全能将老套的平面 RPG 游戏提升到另一个层次。而且 3D 的人物表情刻画将更加细腻，所以就将这一作品进行了一个彻底的改造。当这款游戏制作完成的时候就连我都感到了一种冲击，我当时真是无比惊讶，真不相信游戏竟然能作出这种效果，说真的这是远远超出我想象的。那一时刻我就坚信，这就将是以后游戏的主流。并且这不是极限，一定会有更加出色的作品面市的，所以我们一定要突破这个极限，制作出更为优秀的作品。现在我们已经大量将 CG 技术导入游戏中，配合相应的 2D 技术，使每一部作品都渗透了全体员工的心血，相信在这种集体中一定会创作出更加优秀的游戏作品来。



北濑佳范

—SQUARE 株事会担任社业务执行议员，第一开发事业部事业部长。

1966 年 9 月 23 日出生（处女座），血型 B 型。1990 年 4 月加入 SQUARE 公司担任企画之职，凭借着多年在游戏业界的经验，在当时制作出“FFV”这样的优秀作品，使当时的游戏业界受带一次不小的冲击。随着这次冲击，当时的游戏市场立刻开始膨大，从此北濑先生就正式担当这一游戏系列的制作。之后的“VI”“VII”“VIII”“X”除去“IX”外他都有参加制作。现在在他的部门里有大约 70 人左右正在进行“FF-X2”的开发制作中，同时还有 50 人左右在进行“王国之心加强版”的制作中。这就是他所领导的第一开发事业部。

游戏在变化中成长，未来的科技将是我们不能想象的，究竟下一部游戏作品会是何种样子呢？让我们在这里一起期待吧!!

说真的以现在这样的游戏发展速度再过几年真不知游戏将制作成何种模样，也许是真人佩带某种精密仪器去感受虚拟的世界，或者是使用三维立体投影技术将游戏画面投向空中，形成虚拟的影象在各位游戏爱好者眼前，相信到那时游戏的画面就不能以现在的标准衡量了，清晰的程度足以能够乱真。不过这些现在还都是我的想象而已，但是在过不久的将来这些一定不会是空想。所有现在认为不可能的事情在遥远的未来都将实现，而也许使这些事情成为实现的人便是现在正在成长的大家们。

现在我就下一部《最终幻想》的一些事情在这里大胆地预言一下。像这一系列游戏的画面应该不用再多介绍了，就以现在的图形画面处理系统来说下一作的《最终幻想》应该会在画面上还将有所提高，相信超过《生化 0》应该是不成问题的。而在游戏的故事上，在以往的作品中每部与每部之间都没有任何联系，每一作都独成一个故事，而这次在《最终幻想 X—2》中就已经出现故事与故事的关联性，举个例子来说吧，CAPCOM 著名的游戏《生化危机》系列它所有作品中都拥有不同的联系，这使整套游戏玩起来有一种连贯性，使游戏者犹如在享受一篇连载小说。



尤娜

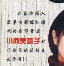
GAME SECRET

小向美奈子对于新作的话题直击访问!!

——《王国之心》幕后班底访谈录

Facture | Setting | Design | Idea

厂商:SQUARESOFT 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1 人 发售日:12 月 26 日



大家将深入故事内部探知游戏的制作背后——小向美奈子对于新作的话题直击访问!!

在日本拥有超人气的**小向美奈子**小姐本次将挑战配音领域。在这部"王国之心加强版"中她将担任游戏角色的配音工作,这将使她积累丰富的经验。

现在由她与野村哲也先生进行关于游戏的对话,站在游戏制作参与者的立场上究竟会提出什么样的疑问呢,本采访队将对于小向美奈子小姐与野村哲也先生的对话进行旁听,相信大家会听到野村哲也对于游戏的开发谜语和小向美奈子小姐谈游戏最新情报,游戏爱好者们一定会有不同的收获。

小向美奈子个人资料

生日:1985 年 5 月 27 日
出生地:东京都
血型:AB 型
身高:156CM
三围:B.90 W.58 H.85
个人成就:现正在好评发售中的 4 本写真集"MINA FULL"。还从事过影视拍摄。现在她又将向声优这个领域挑战。

掌握心灵钥匙的人将再次展开冒险

在今年春天史科威尔与迪斯尼合力开发的经典 RPG 游戏"王国之心"刚发售,其销售量已经达到 80 万张以上的记录,它的加强版也将掀开它那神秘的面纱。在这部加强版中会出现前部未曾登场的新角色,同样也会出现未曾出现的新敌人,游戏中一位身穿黑衣已帽遮面的神秘男子的登场都令游戏添色不少。同样在游戏人物设定和操作上也有了崭新的追加,相信这就是大家所等待的吧。现在就为大家一一展现。

自从小向美奈子小姐发出"向着自己的理想努力进发"的誓言,他一直向着目标迈进,并且本人非常喜爱这项任务。当日在采访现场小向美奈子小姐也显得非常的兴奋,也许是她对于这项工作的热爱超乎我们的想象吧。下面就是他们之间的对话,可以令我们更早熟识这部游戏的可爱之处。

这部加强版与前作有着明显的差别!!

小向:对于这部加强版的故事中心内容是否在开发制作之前时已经决定要有所改变的呢?

野村:对于这款游戏来说推出加强版确实将游戏的可玩性大幅度提高,并且在情节和系统中也加入了崭新的东西,相信应该能令众多的游戏爱好者体验到一个全新的王国之心的。并且在新游戏中我还将故事的世界观进行改善,使其展现出更为多彩的冒险生活,这将是在前部作品里体验不到的一个新世界。至少我是这么想的,但是大家对于游戏的观点各不相同,总会出现多种评价的,当然是有好也有坏的,对于这部游戏来说都会有促进作用的。不过说真的,我个人还是希望称赞声高一些,毕竟已经融入了我的心血,所以比较偏袒了。但是真正的结果还要等游戏发售以后的回应评价才能有一个正确的定论。一切到那时就有结果了。现在只能耐心等待吧。

小向:啊,打扰一下。顺便问个问题,这次的作品修变了整个游戏的世界观,会不会是因为会有新人物登场,所以要改变整个故事来突出新人物?不知这种变化会带给大家什么样的感觉?

野村:恐怕这将要与小向你的想法有很大的区别了。在这部游戏刚开始制作时应该说是没有任何改变的,所以对于这方面的事情没有更多的考虑。但是当真正制作时发现游戏添加入新角色后,如果依然是按照旧作的旅程进行,就对于新添加的人物的情节描写不足,无法突出一种新鲜感觉,最后决定将这部游戏的故事情节进行彻底翻新,这样既能突出新人物的登场也能使游戏有一种崭新的感觉。现在再看就显得加强版与前作有很大的差别。从游戏的整体来看可以说是令一番天地,早知道还不如制作一部新作品(笑)。但是,如果真的这样做了相信以现在的技术能力,一定会令游戏的效果减弱,公司的信用度就会相应的减少,这样就非常不划算了。



小向:在游戏中也会将众多的游戏人物一同聚合在这里吗?

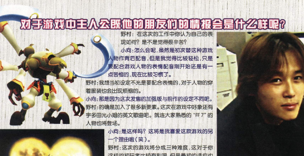
野村:游戏中将出现众多的著名动画人物,但他们将分布在世界的各地,不会出现你所说的在一个场景中的大集合。这些角色将被分布在这个游戏世界的不同地点,你要在这个世界中顺序进行你的旅行,这应该是大家在前作中都应该熟悉的,就不用我多说了。在这里值得一提的是游戏主角的姿态将有所改变,并且还创作了配合这个世界的服装,一定会令大家喜欢的。

小向:主人公和他的朋友们在这作中还将像以前一样吗?

野村:这可是一个秘密不能在这里透露的,同样是游戏中的一个比较大的买点。不过在不久的将来大家一定会亲身了解到事情的真相。一定会的。

KINGDOM HEARTS FINAL MIX

对于游戏中主人公既他的朋友们的情报会是什么样呢？



野村：在这次的工作中你认为自己的表现如何？是不是觉得很辛苦？

小向：怎么会呢，虽然是初次替这种游戏人物作背后配音，但是我觉得比较轻松，只是要配合游戏人物的表情配音刚开始还是有一点苦恼的，现在比较习惯了。

野村：我想当初设定不光是要配合表情的，对于人物的穿着服装也会出现烦恼的。

小向：那是因为这次发售的加强版与前作的设定不同吧。

野村：的确是加入了很多新要素。这次在游戏中好象还有宇多田光小姐的英文歌曲吧。就连大家熟悉的“FF 7”的人物也将登场。

小向：是这样吗？这将是我喜爱这款游戏的另一个理由啦（笑）。

野村：这次的游戏将分成三种难度，这对于你这样的初玩者比较有利吧，但是最初的适应也是比较麻烦的，你不会被难倒吧？

小向：这绝对不会的，我有信心。等到发售一定要彻底喜爱上它。

一场决战将在这里又一次爆发！！

新的追加情报一：这次野村先生所描绘的崭新世界观令这部加强版游戏更添新彩。

新的追加情报二：在游戏的画面中，你将体会到前所未有的细致感觉。

新的追加情报三：游戏中的主人公们将穿着崭新的衣装进行新的冒险。

新的追加情报四：在游戏中将第一次起用宇多田光的英文歌曲，这将是一个意外的收获。

新的追加情报五：这次的加强版外壳已经决定采取全黑的包装。

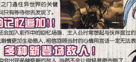
加强版中的黑衣男子，新的敌人登场！？



在加强版中当游戏所有的物语结束，便会有一位身穿长袍的神秘男人出现。但这位神秘的人究竟是谁，他出现的最终目的是什么，现在还不的而知。难道他就是引导你打开真实之门通往异世界的关键吗？这一切疑问只有等待你去发现了。

新的攻击方式与武器的追加！！

加强版中主人公会加入许多攻击方式和极为应手的武器装备，并且在主人公的魔法攻击上也会出现改动，这使游戏战斗起来更加华丽有趣，一定会令游戏玩家满意的。

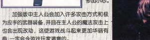


新的记忆追加！！

在游戏中还会加入前作中的回忆场面，主人公时常想起与伙伴度过的快乐日子，这使游戏剧情更加生动感人，相信回顾当时的心情用言语一定无法表达。

多种新登场敌人！

在新游戏中会出现多种崭新的敌人，当然不会让你轻易便击倒了，并且有些还显得很可爱，完全可以让你麻痹大意要多加小心。





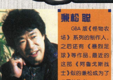
GAME SECRET

在美妙绝伦的场景感受破坏的感觉!!

——《阿鲁戈斯战士》制作人兼松先生访谈

Facture | Setting | Design | Idea

厂商:TECMO 机种:PS2 类型:ACT 游戏人数:1人 发售日:12月5日



兼松聪

GBA版《怪物农场》系列的制作人,之后还有《暴烈足球》等作品,最近的这部《阿鲁戈斯战士》似的兼松成为了业界的焦点。

《阿鲁戈斯战士》的诞生

——在制作PS2版本《阿鲁戈斯战士》的时候,究竟是处于怎样的想法呢?



兼松聪:当然是从很多各种各样的想法中摘出的啊,总而言之就是想做一部了不起的ACT游戏出来。之后,考虑到我自己总是处理不来以现代或未来为场景的动作游戏,于是就考试考虑制作《阿鲁戈斯战士》了,而且,从学生时代就对古神话非常感兴趣的我也去过很多次希腊,对希腊诸神非常的清楚,想以神话中古怪的武器和壮大的场景为蓝本,制作一款动作游戏。也就是说,《阿鲁戈斯战士》是一款掺杂许多我个人思想的游戏。

——在这次的游戏制作中,有那些地方比较麻烦呢?

兼松:因为游戏不是我一个人制作的,这个大约几十人的制作队伍中,大约每个人对《阿鲁戈斯战士》的印象都不同,但是,根据大部分的现象来说,还是在这次的制作过程中去图书馆借阅有关希腊神话的书籍以后,全组人员一起学习的时候最辛苦吧。因为是图书馆,所以大约只有一个星期左右的时间让所有人都熟悉神话故事,之外还要记录书中的一些场景,这些场景后来大部分都在游戏中出现了。值得一提的是,这次的制作队伍中,也有像我一样学生时代就研究神话的人,父亲是世界级考古学者的人也有,大多是对神话非常感兴趣的人,应该多谢他们在这次的制作中起的积极作用。

——正如您所说的,如此的完美制作的确产生除了一部非常优秀的作品。

兼松:是啊,没有实际知识的话,绝对无法做出让玩家身临其境的感觉的。

——除此之外,制作中还有什么困难的吗?

兼松:是关于3D制作了,而且我自己有3D眩晕症,这为游戏制作增添了很大的不便。

——游戏中有很多漂亮的场景出现,将这些神话世界用3D表现出来也非常费劲吧?

兼松:说到"游戏"的关键,就是让人觉得"有意思",起码日本的游戏是按照这个目标去制作的,而有意思则是由玩家说了算的,所以即使是费些力气也是值得的,自己的作品总会和玩家见面,所以之前所说的"费劲"就是关键所在。制作中,看的感觉非常重要,有很多东西要传达给玩家,比如要怎样描绘当时希腊啊,罗马啊的状况呢?我们能够参考的只有中世纪流传下来的绘画,之后色度的选择和运用就成了最大的问题。制作初期,"2000年前的景色"成了最棘手的问题。

用宙斯盾爽快地杀敌

——本作最引人注意的还要说是宙斯盾啊。

兼松:当然了。主人公的武器会使游戏的乐趣增大很多,有着很多操作方法和动作的宙斯盾在同时消灭多数敌人时还可以给以玩家非凡的爽快感。而且游戏中,宙斯盾的技能是可以渐渐增多的。不过,爽快的前提是动作并不用像格斗游戏那样有着复杂的指令,玩家只是需要稍微习惯一下键位组合和招势的判定就可以了。而不同的招势则是需要在不同的地形和攻击不同敌人时变换使用的。这里还要再和大家说一下,宙斯盾的设定不光是在杂志上才有刊登,另外大家也可以登陆TECMO的官方网站,那里展示了多个当初的设定方案,对此有兴趣的玩家可以去看看。

——在制作宙斯盾的时候,费了不少力气吧?

兼松:宙斯盾是可以像这样"咻"地伸长的武器,所以呢,伸长武器的连接点和表现视点就成了



大问题,如果要将使用宙斯盾的全部画面都表现出来的话是非常困难的。制作中,抓宙斯盾攻击的表现最佳时机是最麻烦的工序。

——宙斯盾可以进行多种不同的攻击方式,真是非常有意思的设定。

兼松:是啊,在不断的学习中可以使用越来越多的技能,给人以外的地方也有很多,比如可以利用某技能使跳跃无敌,或者强化攻击力等等。

与BOSS的精彩战斗

——在与不断登场的敌人的战斗中可以感觉到异常紧张的气氛。

兼松:是啊,虽然是普通的小喽罗,但是以众多的数量向玩家袭击的时候确实非常有意思,而且还可以利用技能将它们一气消灭。在与大型敌人战斗的时候则有更多选择,尤其是BOSS战,看准敌人的攻击模式以后可以选择多种攻击方式,那真是一种无法形容的,魄力十足的感觉。大家也能这么觉得,真的是对我们辛苦制作的最好回报。

——这次的游戏中,无论是华美的建筑物,还是一些墙壁石柱都可以进行破坏。

兼松:其实,在制作中就考虑到了,之后还做了类似"破坏某小房间的墙壁会出现隐藏道具"一类的设定,这就使玩家会利用此法去搜索,当然,根据难度的不同,道具的种类也会有所改变。



《真·女神转生 NINE(单机版)》开发直击访谈

——紧急特别企画

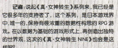
厂商:阿特拉斯 机种:XBOX 类型:SFRPG 游戏人数:1人 发售日:12月5日



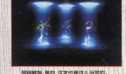








记者:说起《真·女神转生》系列来,我已经是它很多年的支持者了,这个系列,是日本游戏界中,唯一的,保持有很浓重的数据性构思的 RPG 游戏。在以数据为基础的游戏形式上,再创造出独特的世界观,这次的《真·女神转生 NINE》也会是这样吧?



冈田耕始:是的,这次也是这么设定的。

记者:可是从其他要素来看,这次无论是恶魔合体还是 RTS 都是前面几作"女神"所没有的。看来这次的设定有了很多新颖的创新和改进啊。不过相反来看,新要素的大量加入,会给人一种"非常难以上手"的感觉啊,所以想根据这一点来听听冈田先生的看法和感想。

冈田:事实上这些新要素正是我们最开始想传达给玩家的"游戏本身容易理解但却可以从各种不同角度开始并发展游戏"的想法。这大概就是这次的单机版的大致状况。"NINE"虽然是单机版本,但是制作构想是以网络游戏为基础的,所有的的玩家和与自己有着相同游戏目的、游戏攻略方式、甚至共同志向的角色一起行动,同样,这种方式也会自动产生出敌人来。目前,作品极力注重着方面的制作。

记者:在九中不同的设定中,从恶魔的类型到游戏的模式,应该没有一个玩家回选择相同的路线来进行游戏的吧?

冈田:算上战斗,大部分规则都和前几作一样,不同的是战略部分。RTS 可以增强和加深游戏的战略性,从此也可以给玩家更多不同的选择。

记者:是吗?!也就是说除了自己拥有的恶魔和道具以外,战斗还会有很多不同的地方和选择了?利用 RTS 可以快速地了解战斗对手的情况和整个战局的状况吧?

冈田:是的,的确如此。

记者:这么说来,即便是将单机版攻略过后,还会有完全不同路线的游戏等待着玩家了?

冈田:这是开发时最注重的环节,现在仍旧在游戏的难度和深入方面继续努力着。

记者:《真·女神转生》系列若是如此越来越难的话,岂不是会在接下来的作品中失去游戏平衡性了吗?

冈田:(笑)。但是,如果是接下来的网络版的话,会在其他方面进行一些难度上的中和,目前这是制作组极力开发的项目。RTS 虽说是系统的一个组成部分,却是作为一个特别的项目来进行开发的。开发刚开始的时候,就将 RPG 和 RTS 区分开来,不想用普通制作 RPG 的方法来开发 RTS 系统。

记者:原来如此。

冈田:制作"女神转生"网络化的构想刚形成的时候,确信以这种形式来进行游戏会非常有意思。所以,首先制作单机版本来给大家做参考。

记者:"NINE"中是否可以将恶魔压缩化呢?相信这个时候会受到强烈的抵抗吧……。将原来一起战斗过的恶魔压缩成道具……,这就像是孩子失去玩具的感觉,心理总觉得不好受,再加上如果失败的话,也会像孩子一样无端地恼怒起来的。

冈田:是说生闷气吗?(笑)如果那样的话,这次相信会有所解决,因为会有很多的试验。而且,如果级数不足,也是不能够将恶魔从队伍中分开的。这次恶魔的参数设定也有很大改变,如果好好培育的话,会一直跟在队伍里的。

记者:原来如此。将给予爱心培育的恶魔一直放置在队伍里,然后将其他恶魔压缩成道具再来强化自己的队伍,看样子会有很复杂的系统支持啊。《真·女神转生》这次的飞跃看来不光是在战斗系统上啊。说到这个,在音效方面怎么样呢?是不是也不同于以往的作品呢?

冈田:立体音响最早是从《魔剑 X》开始使用的。之后更是在 XBOX 上使用了支持 5.1 声道的技术并且得到了非同一般的成功。无论是系列特有的标志性音乐还是后天制作的全部都有了质的飞跃,真是为这 10 年间构筑的"女神转生"系列平添了不少精彩。而且,在 RTS 系统中,音乐会是以随机的形式出现的,不会像以往的战斗那样总是一首曲子。RTS 的概念是支持这个游戏的极大要素,当然不能让玩家对它的音乐感到腻烦或者有"听够了"的感觉。总而言之、对于"NINE" RTS 是最重要的组成部分、再加上视听双方的制作与配合,会给玩家一种全新的感觉。

记者:哦~~!看来 RTS 果然非同一般啊,那么,最后还有一个大家都想知道的问题,就是关于"真·女神转生"的 ONLINE 版,究竟什么时候可以玩到呢?

冈田:恩~~,正在专心的制作中……(笑)

记者:(笑)

在《NINE》中究竟可以看到什么不同

本作品是以 202X 年的某地下都市和 90 年代的东京为时代和场景的蓝本,两个世界为平行的相对界面。作为主人公,不幸被卷入了这场神魔之间的争斗……

玩家要在 9 种不同属性的模式下进行变化,从此之后又发生了各种各样的影响。本作中恶魔合体的方法有所增多,同样,战斗也有了更强烈的紧张感。

到现在为止,可以对所有出现过的恶魔进行组合,当然也可以进行压缩制作成道具,"真·女神转生"系列的魅力也正在此。

RTS(REAL TIME STRATEGY)真实时间战略,是在战斗时构造的 3D 战略,可进行有效的进攻。



阿特拉斯公司的 CDO 最高开发责任人。同样也是《真·女神转生》的创始人,还参与了「女神转生·罪」和「罚」、《魔剑》系列的制作。



编译:Shining



引言

忍者，可以说是一股在任何时代都不会被遗忘的流派，从遥远的古代东亚诞生直到在现代社会，掀起一阵又一阵的忍者狂潮；而在近代史的篇章中，各样的忍者动画、忍者游戏相继登场，新一波的忍者热潮骤然袭来。这次就请所有的忍者迷和我一起探索忍者的故里——日本三重县的伊贺与滋贺县的甲贺，周身环绕着诸多谜团与神秘气息的忍者真相即将揭晓：

忍者大揭秘

现实中的忍者——传说中和



印象中的忍者形象…在现实中真的是那样吗!?

提起忍者，你会有哪些联想呢？以忍者为题材的电影啊，动画啊，游戏啊数不胜数，大概每个人脑海里都浮现着不同的画面：“在一股烟雾中消逝”、“树丛中如鸟一样的穿行”、“水面上高速移动的芦苇”、“忍者之间的争战永不停歇”……也许这一切只存在于我们这些每天用双脚走路，乘车去工作或学校的人的脑海中，但是……就人类本身的思维习惯来看——大体都是在一定事实基础上，加入一些夸大成分。我们可以坚定地相信，人者是确实存在于这个世界的某个地方的……

首先，让我们追溯历史，看看这条漫漫长路上，究竟有多少忍者留下的脚步，从而拉近我们与忍者的距离，更深入地探究忍者一族的真相。

捕捉忍者的蛛丝马迹何其之难，在世人眼中忍者毕竟只电影小说中的角色，如影子般存在着，而事实上他们的纪录、口传全部都经受着严格的保密，因为人忍者流的流派非常清晰，即使是门派与门派之间也是严格划清界限，更何况我们已经几乎忘记真实忍者存在的人呢？总之诸多模糊不清与多重说法，使得有关忍者未知部分和传闻还有很多……而最可怕的，还是人们曲解“忍者”二字的错误想法。

通过搜集各种各样的相关书籍，以及在现在残存的对忍者传说熟悉的诸多人士鼎立协助下，此系列纪实报导终于完成。在结束这次的“忍者主题旅行”以后，希望大家能进一步提高对忍者一族的认识和兴趣。

“忍者”这个词汇是在昭和往后的现代才开始使用的。之前“忍”这个词单指“忍术”。

有关忍者的知识正确性究竟如何？这里我们收集整理了来自忍者故乡·伊贺 & 甲贺至今残存的九个传闻并加以解说。下面就让我们投身于历史的漩涡中吧……

忍者历史上残留的九大谜团

其一 忍者是由哪里产生的？

全 11 册的《万川集海》是忍术知识集大成之作。现收藏于日本内阁文库。

与很多玩家朋友的想法不同，事实上忍者的发祥地是在公元前三千年的古代中国大陆！

据说是在古代国家成立之际的军法中产生的。虽说如此，但现在已经没有记载他们曾经存在的书籍了。只是在此后的中国兵法书中记载有“在敌阵中放火以制造混乱”和“潜入敌军内部”（合金装备?!）的纪录，在古代中国历史上也有为数不少的秘密行动。另一方面，日本最初的忍者登场是在距中国忍者诞生大约 3600 年后的日本飞鸟时代。大家所熟悉的圣德太子的仆从——大伴细入算是忍者的鼻祖。再往后，忍者逐渐开始为世人所认识，而忍者开始秘密行动则是在镰仓时代之后的事。

其二 忍者的工作只是间谍吗?



忍者只是从事密探工作!?

据说伊贺忍者的祖先是盘踞在位于日本三重县名扬市地方的恶党，而甲贺忍者的祖先则是滋贺县饭道山附近的山贼。进入战国时代，他们渐渐被周围的大名雇用为密探，在发生战争时还常常被委任执行各种任务。不过，忍者对于契约的重视程度以及他们对雇主的忠诚心都很淡薄，他们不会做切腹之类的事。当然，有时还会有背叛雇主的行为发生。

其三 忍者只有伊贺流和甲贺流吗?

伊贺流和甲贺流的印象对人们可谓根深蒂固，漫画《忍者ハットリくん》给人的印象尤其深刻。但实际上从现在日本北面青森县的中川流一直到南面广岛县的福岛流，日本各地的忍者总共有三十多个流派！甲贺流忍者由于室町时代的“钩之阵”得以扬名，“甲贺的武士会使用忍术”的传闻到处散播，着实令人恐怖。



其四 忍者一生侍奉主君吗?



在许多小说和戏剧中中往往有“侍奉主君的忍者”的设定，而现实中的忍者几乎从来不侍奉特定主君。但江户幕府时代有忍者编成的铁炮队，与主君有非常密切的关系。1582 年，大名织田信长在“本能寺之变”事件中丧生，另一大名德川家康虽接到信长邀请来到附近，但一听到消息便马上返回本部三河国（国：日本古行政单位）。然而途中被明智光秀的叛军截断大道走投无路。之后在家康的仆从（伊贺出身的服部半藏）引路下，集合伊贺 & 甲贺的忍者护送，安全回到三河国。虽然忍者中有意图暗杀家康的，但因为能看到“之后能够取得天下的家康”的预见而放弃。由此可见，忍者出于本家族的利益考虑，具有依从有利一侧的判断力。

其五 忍者之间相互对立吗?

在书籍中有伊贺和甲贺之间相互对立的描述，但实际上正好相反，两者之间的关系非常和睦。在划分伊贺和甲贺边界的山道上，双方定期召开会议（称为“野寄合”），决定各种重要事务。从古至今伊贺和甲贺之间的婚姻都很多，两地关系一直保持良好。

其六 忍者常常单独行动?

在日本战国时代的战场，单独行动的忍者是极少见的。那时的忍者通常是数十人（多时可达到 300 人以上）身着甲胄组成团队，以特种部队的形式活跃在战场上。当时即使是收集情报之类的任务，也不会有单独行动的情况。1 人收集情报再 1 人负责传递……传递情报时，也经常会依靠 2、3 人一起行动来完成任务。执行暗杀之时也不只限于 1 人，像这样两个忍者袭击 1 人的行动也是当然之举。

其七 忍者有等级之分吗?

据传在忍者集团的组织内部，像大家族一样，分为上忍·中忍·下忍三个阶级。上忍是组织中的最高司令官，中忍是统领下忍的队长。这样下忍实际上才是使用忍术执行任务的实行成员。而上忍则不会亲自出动执行任务。

其八 忍者社会何时开始衰退?

战国时代在黑暗中活跃的忍者们，一面在江户城和城下町整备，一面开始相继移居江户。之后有担任江户城周围警备的，也有加入江户幕府的铁炮百人组的。可如此一来，又失去了要子孙们继承忍术的必要。不过，之后随着世况趋于和平稳定，不少忍者又转做农民，为继承忍术努力的人又再次出现了。

加入铁炮队的忍者由于忍者也擅长火器，所以在其中有不少铁炮名家。

其九 忍者已经灭绝了吗?

战国时代结束以后，那些移居江户的人，担负起继承伊贺、甲贺流传下来的忍术的重要职责……那么，在现今这个世界上，忍者已经不存在了吗?忍者的子孙们过着怎样的生活呢?带着这些疑问，我们拜访了伊贺流忍术复兴保存会会长黑井先生。即使忘记了忍术，也应该还有血脉继承……

证言：确实没有了……我是这样认为的。——伊贺流忍者复兴保存会会长黑井宏光

“现在继承忍术的就只剩下 1 人。不过，那个人早已退役，并开办了忍术研习班。忍者的子孙据说是目前在伊贺、甲贺的几乎全部居民以及爱知县三河地区附近的花火师们。不过，现在那些人都过着极普通的生活。或许在家中仓库的深处还长眠着一些尚未发现的卷物。”

伊贺和甲贺残存的忍者部屋

伊贺忍者和甲贺忍者虽然关系良好，但却具有各自不同的特性。

伊贺流忍者部屋

翻转之墙

表面看上去非常普通的墙壁，但推其一端便会产生翻转。在其深处有隐藏阶梯及通道入口。

隐藏武器

为了防止睡觉之时遭到突然出现刺客袭击，特意在地板下面准备了刀!

地下通路

地下通路长度约 5~6 米。据说在被敌人侵入之时，必须要逃往地下，这样即可避免战斗保存自身。

隐藏阶梯

从正面看普普通通的木架。将其拆下放倒就变成了阶梯。由此上去，可到达中二层的隐藏房间。从中二层可监视下层的房间一切行动!

天井里

从外面无法看到天井里的情况，从里面却可以清楚看到外面。可用来监视房间状况或密谈时使用。



甲贺流忍者部屋

绝对无法打开的门!!





在被敌人追击时，家族全体成员集合一起逃进这里。只要关上门，从外面就绝对无法将门打开，门制造得着实坚固。

天井里分为二层!!



从一层经过中二层，之后才可进入屋顶房间。中二层要蜷身低头才能通过，屋顶房间广阔得可在其间跳跃。



移居江户的忍者在职业上除铁炮队以外，还有许多依靠自身的技能和知识担当了警察、医生、制药等诸多职业。

把握忍者的实态！装束 & 道具篇

1 服装　2 武器　3 忍術　4 伝達手段　5 移動法

1 服装——不显眼、不引人注意的样子

当然忍者并不总穿戴黑色装束。首先最优先考虑的是不显眼，据说执行任务时白天采用农民装束或者装扮成一般武士。而我们印象中的黑色装束大体是在夜间使用。下雪天则一般选用白色服装。

时而会以这种姿态出现，变装主要是为了收集情报

商人　虚無僧　猿楽師

忍者掌握各种各样的知识！

忍者不单单只做变装，并且还会将各种各样的职业知识、技能集于一身，努力使自己变装时更接近该职业而毫无破绽。从通晓咒术到活跃于商界、演艺界…据说忍者对各地方言和动物叫声也要反复练习并加以掌握。

游戏中所见的忍者服装篇

主角じゃじゃ丸くん穿戴鲜艳的赤色装束营救樱花公主。虽然作为游戏画面效果良好，但实际上现实中没有这么穿着显眼的忍者。

忍者逃跑术·遁法六术之一。向水中投石吸引他人注意力。

忍者じゃじゃ丸くん（FC\ジャレコ\85年）

2 武器——既有显而易见的也有暗藏其中的！

提起忍者的武器，可能马上就会浮现出手里剑、刀和烟玉之类。当然，这些显而易见的武器属于使用之列，此外还有一种暗藏系武器——发射毒矢的笛子以及中间放入刀、锁的杖。使用这些武器大体上是在密侦之时欺骗敌人和防止被他人疑心。另外还有忍镰等，忍者武器的种类繁多。

刃　向地面、墙壁突刺，借以攀援。在武器以外还有诸多使用之道。

笛　在笛子的孔穴中安放毒矢袭击目标。

手里剑　形态各式各样。除十字以外还有数十种形状，各具特色。

杖　拄杖行走易使敌人麻痹大意，然而手杖之中暗藏玄机。

游戏中所见的忍者武器篇

PS\SCEI\99年

主角力丸借助钩索由地面飞上屋顶。此处的黑色装束也是忍者常备的六道具之一。游戏忠实地再现了忍者武器的实际用途。

3 忍术——主要用于隐蔽和逃跑

一些书上将手里剑写成手离剑，将其作为投掷的主流武器。然而实际上由于铁器属贵重物品，除极特别情况，一般不用来作投掷武器，另有手里剑是逃跑中紧急回避手段之说，在还差一步就要被抓之时，用手里剑向紧追而来的敌人咽喉猛刺！……诸如此类的一些使用方法。

五遁之术

一、木遁之术　利用树木花草的隐蔽、逃跑之术。

二、火遁之术　利用火和火药，于篱笆、屋顶、树上隐蔽、逃跑之术。

三、土遁之术　利用土地的倾斜、洼地及岩石隐蔽、逃跑之术。

四、金遁之术　利用金属制品的遁术。使用光和声音惊吓敌人，吸引其注意力的隐蔽、逃跑之术。

五、水遁之术　在水中游泳潜伏的隐身之术。通常会使用道具。

能够在对手毫无察觉的状态下安然逃脱的是最优秀的忍者。

游戏中所见的忍者忍术篇

世嘉忍者游戏的元祖。使用火遁术，画面全部笼罩在火光之中。然而在现实中，这种攻击之术并不存在，忍术不过只为了逃跑或隐蔽而使用的。

4 传递手段——非常巧妙的设计

请求援军的文书和密函当然不能给他人阅读。由此出现使用暗号书写、分作三份由三个忍者传送等传递方式。另外，还有不使用文字的场合。五色米通过放置米的场所及形状可传递100种以上的意思。据说还有一旦被敌人发现就将文书吞入肚中，在敌人离开后再吐出的惊人技能……

隐文秘匿之法、五色米

将写满文字的1厘米宽的细长纸做成棒状编入草鞋、斗笠中。

使用五色米可以和仲间取得联络。

五色米

忍者的暗号

一共有48个字（对应50音图），表面看上去很像汉字，但全部都是现实中没有的文字。这是伊贺流一派的忍者所使用的。各个流派所使用的忍者暗号也各不相同。

5 移动手段——各具特性的多种道具

虽说有忍者穿墙、掘洞、踏水游泳之类的传闻，但实际上站立游泳是不可能长时间坚持的。据说忍者使用可在水上步行的“水蜘蛛”，现在还保留着它的制作方法。实际上是否真的使用过这种道具尚无法确定。另外还使用可在水中潜伏时自由呼吸的水刀、组装式忍船等。水蜘蛛、忍船全部都由手工木制，由此可见忍者的木工技术相当优秀。

[水蜘蛛] 脚上穿脚蹼，将水蜘蛛套在腰间踏水前进。

就是这个样子在水中前进!!

但经过现代人的检验，这种状态事实上很难控制好自由前进。如果有船桨的话或许还行……（笑）



[钩镰]

农民打扮使用钩镰不会引起他人注意。像这样将钩镰上绑上绳索就可用作攀援器具了。

现在！忍者仍旧在不停地修行着！伊贺忍者流集团·黑党！

为了探询忍者流派在现今的影响，我们找到了现日本伊贺流忍者术复兴保存会的会长、同时也是伊贺流忍者集团——黑党头领的黑井老师。

“最初，我是在大阪艺术大学就读时期假如忍者研究回的，当时忍者文化比较盛行，这也是我开始研究忍术的原因之一。而当时也觉得，不管怎么样也要研究有意思的东西，很向往着能穿上忍者服在房屋上快速奔跑，结果没想到开始的学习非常的艰苦和无聊。每天晚上阅读有关书记，第二天再由忍者研究会的部员讲解，之后暗记，然后在回家阅读，弄得像考试一样，自己还曾经偷偷地哭了一夜（笑）。不过现在想起来，那时才真正体会了“忍者”的意义。在毕业以后，见到了当时的甲贺流最后继承者——川上仁一先生，之后就带领黑党，参加各种祭典啊，表演什么的。给我印象最深刻的就是每每海外公演的时候，因为文化的差异，大概观众思想中的忍者都是生活在另一个世界的，所以带来了很多各种各样的问题，好奇心和兴趣理解，就像逆风一样向我们袭来，而那时的我也时不时地有一种‘啊，回不去日本了’的感觉（笑）。不过，值得一提的是最近几年，尤其是最近这 1、2 年，国内的公演越来越多，涌现出很多喜欢并开始研究忍术的年轻人，从此可以看出，忍者正走在复兴之路上。”

在采访这段时间里，我发现了一张写有最近几个月的，类似黑党的公演时间表样的东西，由于没有经过人家的同意，所以也没有仔细看，说不定在他们来说是什么“机密”呢，更有几分“会不会挨到手里剑攻击”的担心^b，不过看样子是安排的很满的样子，仅仅 10 月下旬和 11 月初这几天内就在“滋贺县彦根市”和“兵库县春日町”等地有多场公演……（嗖！手里剑飞过）

另外，最近关于甲贺流的消息也有很多，其中比较有意思的是甲贺流末裔的川上仁一老师在今年 5 月开办了忍术教室，主要的教学内容就是“培养各位成为继承甲贺流的忍者”，其中有忍术的基本、武术、术技、护身、开运?！美容??！！等项目……。

如果在想了解得细致一些的话，就请给忍者打电话吧，联系单位是“伴家忍之传研修所关东之部”TEL。042-751-6514。好！辞职去做忍者了……

篇外篇　忍者风景线

其实啊，伊贺和甲贺并不是大家想象中的那样，只有腥风血雨的斗争，毕竟现代社会中警察叔叔的威力大过一切啊……

忍者列车

大家来看看作为“忍者之里”的三重县的伊贺和滋贺县的甲贺两地吧，充满了忍者风情，现在也成为了全国甚至世界爱好者的向往之地，图为连接两地的列车，不知道这种电车应该叫什么名字……“忍者丸”？

此列车只在神户和上野两站中不定期运行，当地人已经习惯了“忍者丸”的样言，再也不会像当初或者是外地游客那样有着惊奇的感觉了。

而列车上的忍者画像则是由被大家所深深喜爱的著名漫画、插画家——松本零士老先生所绘。代表做有《宇宙战舰大和号》和《银河列车 999》。说到这里，我不得不说……松本老师！我还是喜欢您画的美露迪呀 ~~！

忍者的 COSPLAY

这个不用多说了，在我参加的单手可数次数的 COSPLAY 大会中就看见过 N 种不同版本的忍者，只可惜手里的家伙没有真的……。图为由“忍者博物馆”所收藏的，最正宗最原始的忍者衣装，由甲贺和伊贺两门派相互肯定的，当然这些真家伙也是忍者流工匠自制。真另人羡慕啊，所以忍者博物馆开办了 COSPLAY 的项目，免费试装，不过只能在博物馆附近土 5 分钟行走可以到达的范围内，这样又不会给邻居造成迷惑，又给博物馆做了人体广告。而如果要将衣装大出的话，只要一次性交纳 500 日圆，和 RMB 不到 35 元，相当便宜的说 ~~！看来博物馆也是出于为复兴忍者文化的目的啊 ~~！伟大！

忍者与游戏的紧密关系

正如前言所说，忍者的形象曾经被很多的电影啊漫画啊甚至茶余饭后的电视连续局所描绘，当然在游戏这个大舞台上也有着非常经常的演出。不过，忍者虽然是中国数千年前的产物，被游戏化却是在 20 年左右以前的日本，这也给中国玩家一些或多或少的悲哀感觉……

不管怎么说，在这 20 年里还是有着很多优秀的忍者题材的游戏作品面市，有的轰动一时，有的成为点缀游戏历史的璀璨宝石，有的现在还在不停的出序作，大家前两天刚刚暴机的 PS2 的《超级忍》和即将与大家见面的 XBOX 上的《忍者龙剑谭》就是非常好的例子，而作为玩家，尤其是喜欢忍者的玩家，相信体会忍者的感觉回比那些只看电影电视的人来得更强里一些吧？啊 ~！不行了，我要缅怀！要缅怀！（打开 FC《赤影战士》中……）

下面让我们看看比较有代表性的忍者题材的游戏列表吧：

FC《忍者君》/1985 年 5 月 10 日发售
FC《忍者茶茶丸》/1985 年 11 月 15 日发售
FC《忍者哈特利君》/1986 年 3 月 5 日发售
FC《快杰牙切丸》/1987 年 10 月 2 日发售
MD《忍 SHINOBI》/1988 年 6 月 19 日发售
FC《忍者龙剑谭》/1988 年 12 月 9 日发售
FC《忍者らホイ》/1990 年 8 月 8 日发售
MS《SHADOW DANCER》/1990 年 12 月 1 日发售
FC《忍者 COPサイゾウ》/1990 年 12 月 14 日发售
GG《忍空》/1995 年 7 月 21 日发售
PS《战国藤丸地狱变》/1995 年 10 月 27 日发售
GG《忍空外传》/1995 年 11 月 3 日发售
PS《忍空》1995 年 2 月 2 日发售
SS《NINKU- 忍空 -- 强气大激突》/1995 年 12 月 22 日发售
PS《タイムギャル& 忍者ハヤテ》/1996 年 7 月 5 日发售
PS《忍者茶茶丸鬼斩忍法帖》/1997 年 2 月 21 日发售
PS《飞龙 1&2》/2002 年 2 月 24 日发售
PS《忍丸乱太郎》/2001 年 1 月 11 日发售
PS《忍者アサルト》/2002 年 9 月 12 日发售

游戏中这样那样的忍者

在不同的时代，人们的观念不同，忍者的存在意义不同，而被人类意志所表现出来的忍者形象也不同。自从最开始 FC 的“忍者物语 1&2”开始，忍者从山上转战一层层的房屋，转战高科技工厂、异形出没的山洞等等。而忍者形象也在不停地改变，比如近日 PS2 的《超级忍》中的绣真，给人一种现代气息。

後　記

跋山涉水的，终于是将这次的旅程完成了，坐在电脑前，脑子里不时地出现着忍者飞来飞去的样子，虽然有些疲惫但是挺有意思。这里再给大家讲一个关于我朋友的故事吧……

我这位朋友非常喜欢冷兵器，凡是在市场见到有意思的东西必定收藏起来，他的房间我没有去过，但是可以想象，大概和《苍魔灯》中的拷问室一样处处危机……。一次，他在回国中发现了几个制作精良的手里剑，心生爱慕，没有多看就掏出 N 元如数收购，但是，在回家仔细端详的时候，赫然发现手里剑背面还写着 4 个仿宋字体的中文简体字——日本忍者。之后勃然大怒，怒吼到：“WK！手里剑做成这个样子跟没做有什么区别?！好好的艺术品让他们给弄成了无耻，下流，卑鄙，SZ！我就是拿这个去告中国警察，他们也不会认为真是‘日本忍者’所为啊——！”

文／图：鬼兽合作组 明雷
协力：鬼.COOL

香港之行，高达巡礼！

喝完早茶后，我独自一人坐地铁去寻找目的地“荃湾愉景新城”。说句闲话，香港不愧为国际之都，交通便利的很，几乎光坐地铁就可以到达所有的主要建筑和街道，而且地铁站大部分都是和建筑或商店向相连，根本不用出去外面的街道，不愧为水泥森林。

在经过 20 分钟左右的车程后终于找到了“GUNDAM EXPO 高达世纪展览 2002”的会堂。此展览为每年一界香港高达界的大



事，有众多来自香港，日本的出色模型作品和周边展览。本届虽然会场没去年大，但是就算为着“黑色三连星”版的 MS-06 ZAKU2 也值(图 1)！毕竟连日本都没的买，唯独这次展览的会场有的买，虽然要 300 多港币……但是身为一个高达死忠 FANS 的我当然不会错过了^_^。

图 1

整个展览场分为前后两个展区，前展区以展览香港模型比赛作品和售卖高达周边为主，后展区则用来秀专程为了本次展览从日本借来的模型。两个展区各有两个不同的舞台，暂时不知道用处，不过这不是重点……乘着时间比较早，看的人只是小猫两三只，工作人员也在努力的搭展台，我马上持机开始了疯狂的“扫摄”。

高达卡片

我首先去看的是整整 5 面墙贴满的高达卡片，因为以前没接触过高达的卡片，所以也不太看的懂……不过据观察，卡片的上的内容跨越 0079 到 TURN A，并且呈现了作品中的人物，机体和经典情节。我真想把每张卡都照下来，无奈相机容量有限，还是去照些其他重要的东西吧。

香港模型

香港多年来一直在亚洲高达模型界占有一席之地，其本土香港电击高达模型王大赛水准十分高，每届都吸引大量高达模型 FANS 参加，更与日本，韩国，新加坡等地有着长时间的技术交流。

(图 2) 为渣古坦克，这是前年的出名作品，也是本人的最爱，怎么看都看不厌；

(图 3)为香港电击比赛的专业组冠军，与我的 pc 壁纸(图 4)一个调调，不过要分出究竟是谁在谁先，恐怕又会掀起一个无解的鸡与蛋的之争；



吉姆在俄罗斯的日子为初级组的冠军，此作很好的表现出高达世界中小队行动的感觉，也体现了吉姆的性能 >_<



在展区中间放着 1:1 的夏亚专用渣古的图片和渣古大铁手，可以让观展者体会被原尺寸渣古抓住是什么感觉，嘻嘻。



在这只巨手对面是后展区的展台，可能是表演时间还没到的关系，展台上空无一物，



只有大屏幕在不停放着日文版的高达广告,有高达就有 BB 战士,我也没有错过机会,照了张 BB 战士的最新作的合照。

日本展区

通过中间的展台就来到了日本展区,首先看到的是两个 1:60 的 RX-78 和夏亚专用 MS-06 ZAKU2,此时心中的感觉我就不用说了,相信每个高达 FANS 都能体会到(热血、青春、我的太阳!)。当然除了这两个庞然大物外还有很多其他的出色模型及周边,比如高达版国际象棋(图 5),占卜用的 Q 版高达(图 9),遥控大魔等(图 7),不过当然还有我们高达史上出镜最多的机体 —— 哈罗的模型与公仔(图 10)。在模型方面则有国内极少人见过的 S 高达(图 8),S 高达只在小说里出现过,造型说白了就是 ZZ 的加强形,也是由亚拉海姆公司开发的,它配了一般人都可使用的粒子炮和线炮,而且能够变形成飞行模式,更适合非 NT 驾驶员使用。在旁边的展台上还摆放着夏亚专用的 RX-78(图 6)和 MS08 小队组合装等制作精美的模型……总之现在我脑子里的唯一一件事就是照照照。

重新回到香港模型展区的高达扭蛋机旁(图 11),发现刚才太激动,居然忽略了旁边的卡片比赛区和高达游戏试玩区。游戏试玩区摆放的是 BANDAI 自家掌机 WSC 上的高达游戏,一下子就吸引了很多小朋友围观和试玩(图 12)。在卡片比赛区进行的是小型的 GUNDAM WAR 比赛(图 13),虽然参加比赛的选手不多,但可以看得出他们每个人都十分的认真,并且享受着与人对战带给他们的乐趣。

快乐的时间总是过的快,一眨眼几小时过去了,现在会场里已经挤满了人,参观者以 20—35 岁为主,当然其中也夹有满头白发的老爷爷和路还走不稳的小朋友。整个会场里,小朋友的笑声,参观者的赞叹声和相机按快门的声音混杂在一起,到处都可以清楚的听到 GUNDAM 的发音,我十分的感动,好想永远待在这高达的世界里,不过因为下午还要去参观香港 2002 亚洲游戏展,所以不得不中午就离开会场,虽然很可惜,但是下午还有更美好的东西等着我……慢!慢着!!正准备离开的我忽然听到广播里说再过 10 分钟就会有身穿高达制服 SHOW GIRL 来。哇!难得来一次,这么好的东西怎么能错过?最后我也为大家抢拍到几张香港高达 MM 的照片养眼,MM 旁边的可是 1:10 的渣古模型呦 ^O^

展区掠影



本月之星

◇卷土重来的绝唱 --《塞尔达传说·众神之卷轴》

绝对的大作，事隔10年之后，任天堂又将经典SFC版的ZELDA重新制作后嫁接到了GBA这棵摇钱树，在这里推荐所有拥有怀旧心理和没有玩过这个作品的朋友们，这款游戏会让你重新领略到“经典”的感觉！

重新制作后的GBA版画面素质的提高无庸置疑，比起SFC版场景，一些细微部分经过了重新的柔化，总体的来说画面更为明亮了，柔和的卡通感觉也更加能让我们接受了。一部分的地图也经过了重新制作，在地图上会标明现在应该去的地方，这点设计我觉得相当的人性化。另外ZELDA系列一贯的优点 -- 配色部分处理的也相当好，整体配色非常的优秀，没有那种让人看到以后会感觉单调的问题，整个ZELDA的世界其实就用了几种最基本的颜色，却营造了一个丰富细腻的游戏世界，不的不佩服那些工作人员的渲染能力。音乐方面还是强的厉害，动听的背景音乐让人陶醉其中，音乐随着场景的切换也相当的自然，当然做为一个复刻的游戏没能重新制作音乐也让我们有些微的不满，但是这点在经典的配乐感动下已经显得不太重要了。接下来的音效部分和音乐部分一样，虽然没有能提高很多，但是对于我来说已经很满意了。

做为一款动作游戏，操作性和可玩性是必不可少的，在这两个方面任天堂不愧是强者中的强者，动作方面一如既往的顺畅，一成不变的ZELDA动作要素还是能让我们陶醉。另外谈到游戏性，可能所有的玩家都不会怀疑吧！S级，绝对的S级，本作迷宫难点的安排相比GB版要难的多，说BT可能都不为过了，笔者在某个迷宫耗了至少有4个小时，后来才明白是要踩住特定位置以后才能继续前进，当时心里那种如释重负的感觉真的没有办法来形容，那种压抑很久以后一下子释放出来的感觉就是ZELDA的真谛，游戏的精髓就在这里，游戏想要诠释和带给我们的就是这种感觉。多达10个以上的迷宫加上游戏中的一个隐藏迷宫，大家玩游戏的时间绝对不会比一般的RPG要少，如果还有玩友不满足，游戏中设置的24个心之碎片和一些隐藏的道具也能让人好好的乐上一阵了。其实大家只要细心的去感觉去体会，就能感受到游戏给我们带来的兴奋和快乐了！

这款当年被日刊FAMI通评为39分的塞尔达传说绝对能再现大家童年玩游戏的快乐感觉，那种融入在游戏中的清新自然的风格，和绞尽脑汁解出谜题时的激动心情是现在玩任何游戏都的不到的。就算用现在的眼光来看这款游戏都不能不说是精品。唯一的缺憾就是没能推出日版（5555555~~~~~ 气啊！），最后希望大家能好好的去体会这款游戏，去体会ZELDA的世界！

点评:鬼兽工作组·明雷

◇波澜壮绝的史诗 --《魔戒之王·双塔奇兵》

点评:游戏商人

游戏画面:80
音乐音效:85
操作手感:75
游戏难度:60

在掌机上来说本作是一款非常不错的ARPG，游戏系统与PC上知名大作暗黑破坏神很相似。（如今的很多网络游戏都可以找到暗黑的影子）所以喜欢暗黑破坏神或者网络游戏的朋友应该可以很快适应本作。此作个人认为难度不高，基本没有什么BT的设计，唯一感觉不好的就是存盘不是很方便。虽说是随时存档，但每次只可以记录等级与物品，但每次出来都是游戏场景的开始，（只是从分场景开始，大家不要害怕呵呵，走一段就会转换一个场景的）

游戏的故事基本以电影第1部的全部内容与第2部的前半段为剧情制作，所以看过原著的朋友都可以轻易估计到什么地方该打谁了（呵呵），游戏一开始有五名主角可供选择，根据主角的不同，游戏流程会有所不一样哦（我选择的是射箭小帅哥），其他角色也都试了试，选择MM的话，从开局就不一样哦，如果选择那个魔法师，到游戏中途路线就与我的选择的角色路线不一样了（包括所要对付的BOOS）。



上面的是游戏片头影片，相当不错，不愧是128M的游戏，当通关后还有一段电影片段，下面是游戏开始的画面，仔细看画面上有一只乌鸦哦，当然是敌人了，要干掉的，还有一只小松鼠呵呵，（以后还会出现小老鼠，蝴蝶等可爱的小动物来烘托气氛哦）敌人也是多种多样，有很多实力不俗的家伙啊，我可是常常被追的满世界乱跑啊！



游戏的场景非常广阔，有时会出现十多人在同一个版面内混战（你还有NPC角色帮助哦）的大场面，可谓是GBA显示的极限了，并且巨大的BOOS也够气派的。*^0^*

但很遗憾的是游戏流程不够长，当你正玩上感觉的时候，你会突然发现你通关了，晕啊！还好游戏中使用两名角色通关后可以在联机模式下追加隐藏人物一名，算是延长游戏时间了

此作在游戏动作上把握的相当到位，操作感上佳，看起来也很真实，再配合适时音乐，感觉极其良好，游戏背景音乐似乎是从电影里节选出来的，很熟悉啊。

近期 GBA 作品总览

毕竟是到了年底，本月高素质的 GBA 作品数量有了明显上升，如：12 月 12 日发售的《克罗诺亚》、13 日的《陆行鸟大陆》等等，大量的好游戏恐怕会让很多攒了一年 Money 的玩友发觉，自己手中的钞票没有计划中那么充足……

本栏目开张后，受到了读者朋友的热烈欢迎，让小编们大受鼓舞。前两期的评论我们得到新慧福任天堂世界（www.newwise.com）的助益良多，本月我们又特邀请来掌机之王（www.gbgba.com）的站主游戏商人来为大家的钱包权益进纳建言！

Come with me!

百战天虫

发行商：Ubi Soft
容量：64 Mbits
语种：英荷法意
发售日：12 月 4 日
类型：PUZ

评价：虫虫炮兵啊，不错的休闲小游戏，很好玩的哦。推荐各位给 MM 玩家 ^O^……或者是泡泡龙类 PUZ 爱好者。

无限弹珠台

发行商：Telegames
容量：32 Mbits
语种：英
发售日：12 月 5 日
类型：TAB

评价：又一个弹珠台游戏……咦，我为什么要加个又？完全没有新意，超 ^^^ 级无聊的作品。唯一稍值一提的是设计有四种台面。

恐龙猎人进化战争

发行商：Acclaim
容量大小：64 Mbits
语种：英
发售日：12 月 7 日
类型：ACT

评价：很不错的 ACT 游戏，画面素质与演出效果相当不错，例如开枪时人物身上会反映出火光……难度不小，操作感良好，推荐一试。

达比赛马

发行商：Enterbrain
容量：32 Mbits
语种：日
发售日：12 月 8 日
类型：TCG

评价：养成马匹类的名作，需要有相当的专业知识哦，我个人对马匹没有多大认识，玩不来。

筋肉人 II 世－正义超人之道

发行商：Banpresto
容量：128 Mbits
语种：日
发售日：12 月 9 日
类型：SPG

评价：眼睛公司的作品，摔交时操作很容易，照着画面的提示作就成了，但我个人对此实在没有兴趣，尤其受不了那个角色形象，不玩了！

指令足球

发行商：Titus
容量：32 Mbits
语种：Franch
发售日：12 月 11 日
类型：PUZ

评价：怪怪怪，原来足球还可以这样玩啊？不是我打击各位，没有几个人玩的懂的……

克罗诺亚英雄们－传说的星之徽章

发行商：Namco
容量：128 Mbits
语种：日
发售日：12 月 12 日
类型：A·RPG

评价：克罗诺亚的 ARPG 版，可是有 128M 大的容量哦，好处就不用说了，缺点在于游戏的难度处理的不好，没有一个过渡。

第一神拳－格斗赛

发行商：ESP
容量大小：64 Mbits
语种：日
发布日：12 月 13 日
游戏类型：SPG

评价：游戏根据同名漫画改编，但我玩不来，感觉乱乱的，游戏模式非常丰富，难度中等，听说操作好了非常爽快，有喜欢的朋友可以试试。

指轮传奇

发行商：Epoch
容量大小：64 Mbits
语种：日
发布日：12 月 12 日
类型：RPG

评价：日式 RPG 游戏，很一般，没有什么太大特点，剧情对话很长的哦。

弹珠台大亨

发行商：AIA
容量大小：32 Mbits
语种：英
发售日：12 月 15 日
类型：TAB

评价：弹珠台，弹珠台，弹珠台，还是弹珠台，无聊的游戏，时间杀手

怪物巴斯钓鱼

发行商：AIA
容量：32 Mbits
语种：英
发售日：12 月 16 日
类型：ECT

评价：钓鱼游戏，操作异常简单，没有多大意思，有时间还是自己出去钓鱼吧！

大流士战机 R

发行商：Pacific Century
容量大小：32 Mb
语种：日
发售日：12 月 12 日
类型：STG

评价：GBA 飞行射击游戏，操作令人不爽，敌我双方都像患有蜗行症，无法体现在枪林弹雨中穿梭的那种感觉……

啄木鸟伍迪闯疯狂城堡

发行商：Kemco
容量大小：32 Mbits
语种：英荷法
发售日：12 月 11 日
类型：AVG

评价：很有人气的卡通角色啊，整个游戏中道具种类很多，但动作要素就一般了，小朋友可以试试！



出奇制胜 2

发行商：BAM!
容量大小：64 Mbits
语种：英荷法意
发售日：12 月 7 日
类型：FPS

评价：号称 GBA 上的 CS，画面不错，但玩起来就不怎么样了，还是那句老话，GBA 上不适合做看种类型的游戏。

戴夫·米拉特技自行车 3

发行商：Acclaim
容量大小：64 Mbits
语种：英
发售日：12 月 8 日
类型：SPG

评价：特技表演类游戏，画面和动作感还都算不错，音乐很有动感，与游戏内容配合紧密，但玩的时间一长就烦，闲了可以试试。

通灵王－超·占士略决 3

发行商：King Records
容量大小：128 Mbits
语种：日
发售日：12 月 11 日
类型：CAG

评价：类似与游戏王的卡片对战游戏，做的相当华丽，不愧是 128M 的游戏，爱好此类游戏的玩家可以试试。

世嘉拉力

发行商：SEGA
语种：英
类型：RAC
发售日：12 月 20 日
容量：64M

评价：很多人期待的拉力大作，画面一般（按如今的普遍水平来说），但速度感良好，但总觉得以世嘉的制作水平来说应该更好才是。

索尼克 2

发行商：SEGA
语种：英
类型：ACT
发售日：12 月 20 日
容量：128M

评价：针松鼠在 GBA 上的第 2 作，各方面都有不小的提高，速度感太酷了，并且画面也是足够的漂亮，推荐各位玩家一试。

迪斯尼全明星篮球

发行商：迪斯尼
语种：英
类型：SPG
发售日：12 月 20 日
容量：128M

评价：不愧是迪斯尼全明星体育系列，画面绝对够强，角色也都是很有人气的啊！玩起来也不是很难，各位小朋友可以买来试试！

Les Razmoket － A Moi La Fiesta

发行商：Nick games
容量：32MBit
语言：法
发售日：12 月 13 日
类型：ETC

评价：令人无语的废渣游戏……用一堆莫名其妙的小游戏做出的大杂烩，集三千缺点于一身，实在不能理解法国人的审美观与趣味……

陆行鸟大陆

发行商：SQUARE
容量：128M
语言：日
发售日：12 月 13 日
类型：TAB

评价：休闲娱乐的好游戏哦，各位 MM 玩家注意了，我不要说我们没有告诉过你，很好玩，类似与大富翁一样的桌面游戏。

迪斯尼全明星橄榄球

发行商：迪斯尼
容量：128M
语言：英
发售日：11 月 26 日
类型：SPG

评价：又是迪斯尼全明星体育系列，橄榄球，美国人很喜欢的运动，但在国内好象没有几个人玩，游戏我也玩不来，感觉不如篮球好。

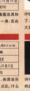
无敌钢铁超人

发行商：Activision
容量：32M
语言：英
发售日：12 月 11 日
类型：ACT

评价：美式动作游戏，人物是漫画里的角色，就算错过了这样游戏也没有什么，很一般的横版过关游戏，无聊的很那。

Invader

发行商：Activision
容量：64M
语言：英文
发售日：12 月 2 日
类型：STG



评价：GBA 上为数不多的飞行射击游戏，画面音乐都做的相当不错，但就是玩起来感觉有点乱，什么时间才可以在 GBA 上玩彩京那样的 STG 游戏啊

宇宙大作战

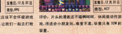


发行商：NAMCO
容量：64M
语言：日文
发售日：12 月 20 日
类型：RPG

评价：NAMCO 的作品，我想大家应该不会怀疑游戏的品质吧，很不错的 RPG 游戏，让我们一起去打败外星人。

蝙蝠小子

发行商：Metro 3D
容量：32M
语言：日文
发售日：12 月 20 日
类型：ACT



评价：片头的漫画还不错啊呵呵，休闲类动作游戏，很适合小朋友玩，难度不高，毕竟只有 32M 的容量。





掌机汉化快报

◇《古墓丽影－预言》

根据中华模拟器联盟的消息，该站已经收到《古墓》的汉化补丁，运行效果令人满意。由于是用英文版来汉化的，必须更改字模大小，更改读取字模和写显存的程序，更改字模到 tile 的映射程序，甚至连对话框的高度都可能需要改，工程难度很大。诸位玩家随我一起向作者施珂昱同志肃立敬礼吧！

◇《口袋妖怪》

最近市场上出现了《口袋妖怪》的中文版，然而根据 CGP 的消息，这些所谓的《口袋妖怪》中文版其实是以下两个版本：

1、是把以前 GBC 版游戏放在 GBA 的卡带中出售，可谓奸诈！

2、是《携带电兽》的中文版，LOGO 却赫然打出《口袋妖怪》中文版字样，对于刚刚接触《口袋》不知道内情的玩家来说完全是一种欺骗！

在此特别指出《电 XXX 软 X》上刊登的一个"博凯利"游戏商店广告，其中明目张胆对外提供《口袋妖怪》中文版的邮购服务，完全是欺骗外地邮购玩家！

另外市面上还有所谓的《黄金太阳 2》中文版出售，也是一路货色，在此提醒大家，千万不要上当！

◇《超级机械人大战 OG》

EZ 模拟社区已经有测试版放出，至 12 月 21 日为止已经前进到 SRX 篇的第 7 话，汉化组的成员表示由于得到了新的助力，今后速度会有所加快。

◇《创造球会》

负责这项工作的狼组成员红牌现在正寻找合作者。下面是他的原话："我正在汉化《创造球会 GBA》，本来有一位朋友帮忙的，但因为出国只好一个人搞，现在我也因为考试比较紧，只好放慢进度，希望有喜爱球会游戏的朋友帮忙！"

有志同道合的朋友可以上【浮游城】>【游戏汉化联盟】>【狼组】论坛（http://bbs.chinaemu.net/）与他联系！

◇《麻将风云》

这款游戏应该是 D 版商请人汉化的，其中居然还加入了检测程序（D 版商居然也有版权意识了？），如果将其去除会在"听、胡"等地方会出现乱码，别的对游戏并没有什么影响。

砌长城虽然是爱国运动，但放在 GBA 上，真的会有人去玩吗？

◇《闪灵二人组》

来自 TGB 汉化工作室的消息，他们终于把《闪灵》的简体字库完成并成功替换。下面就是他们不眠不休的劳动成果！

硬件快递

游戏钱包 GameWallet

文：游戏商人

又一款 GBA 烧录游戏周边于近日上市，功能类似与电脑的移动硬盘。本刊为大家第一时间报道。

游戏钱包外形

游戏钱包配套使用的配件

1、简介

游戏钱包为掌上游戏机（GBA）提供随时随地的游戏节目支持；支持 SmartMedia 卡，容量自 16MB 至 128MB，并支持未来更高容量；可以从 SmartMedia 卡向多种 GBA Flash 卡拷贝游戏节目；自带高亮照明灯；体积小巧，携带方便，易于操作。

2、准备工作

准备一张 SmartMedia 卡，作格式化，将启动软件 b@@t_gb@.mb 拷贝至 SM 卡中。注意：此软件名称不得更改，否则系统将无法启动。

将备用游戏拷贝至 SM 卡。如果需要制作多合一节目，则必须将 gbaldr.gba 文件（不可更名）一同放入 SM 卡中。

3、基本操作

将 SM 卡插入游戏钱包，关闭 GBA，将 Flash 卡插入 GBA 节目卡插槽，游戏钱包插入 GBA 双打通讯口，打开 GBA 的电源开关，迅速同时按下 GBA 的 START 和 SELECT 按键，系统将完成启动。首先，游戏钱包会检查 Flash 卡的剩余空间（对于一张空卡，这可能需要数秒钟），然后 GBA 出现类似以下 Fig.1 的画面：

游戏钱包的开机画面

游戏钱包的选择游戏界面

·Renew games 向 Flash 卡中写入选定的新游戏节目，如果卡中已有游戏节目，可能会被覆盖；

选择此项并按 A 键后，出现类似 Fig.2 的文件选择画面，显示 SM 卡上的全部文件。按 A 键选定或取消选定某个文件，相应项的颜色会改变。右下角显示根据当前选择，Flash 卡的剩余容量。第一次选定某文件时，游戏钱包将扫描该文件，如果存在无用的数据填充，将标注有效的数据长度，并显示"－"符号，否则显示"="符号。这一功能称为"修剪"(Trim)，以利于节省 Flash 卡空间。

选定后按 START 键，将执行 Renew 写操作。

提示：如果剩余容量为负数，将提示"No enough space!"，不予执行；

如果选择了多个文件，游戏钱包将自动查找并加入 GBALDR.GBA。因此如果缺少此文件，将提示"GBALDR.GBA missing!"，不予执行；

·Append games 向 Flash 卡中增补选定的新游戏节目。原有节目必需是由游戏钱包写入，否则此功能失效；

此操作的方法与 Renew games 基本相同。

·Compare games 选定的游戏节目与卡中同名节目进行比较。此操作用于验证写入的游戏节目是否正确无误；

此操作的方法与 Renew games 基本相同。

·Erase all games 擦除 Flash 卡上的所有游戏节目；

·Show games 显示 Flash 卡上已有的游戏节目和存储空间占用状况；

·Run GBA 开始 GBA 游戏节目。

4、高级技巧

·L 键和 R 键显示操作提示；

·B 键显示光标处的游戏名称文件长名；

·同时按下 SELECT 和 R 键，可以打开（右上角显示"V"）或关闭同步校验功能；

·任何时候同时按下 SELECT 和 START 键，将重新启动游戏钱包；

·所有操作均不会破坏 SM 卡的数据；

·如果要取出 SM 卡，请先关闭电源！

备注：SmartMedia 卡的 16MB 等于 GBA 卡带的 128Mb，所以 128MB 的 SmartMedia 卡可以烧录 16 个黄金太阳 1。目前 128MBSmartMedia 卡的零售价格再 300 元左右，所以很超值。

GBA 的新记录周边

SAMMY12 月 6 日推出一款 GBA 外接的资料备份周边 TurboFileAdvance，定价 3800 日元。

玩家在使用 TurboFileAdvance 时，可以将它插在 GBA 主机的扩充插槽上，同时进行对应游戏资料的记录与读取。另外这项周边无法直接由 GBA 主机提供电源，玩家需另备 4 颗 4 号电池装上。最后要注意一点的是，这项周边只适用于包装上注明"TurboFileAdvance 对应"标记的游戏。

研究中心

GBA 机战大研究

文 / ☆正树★

截止到今天为止，株式会社 BANPRESTO 已经在任天堂的 GBA 上推出了 3 款机战作品。他们分别是 2001 年 9 月 21 日发售的《ス パ ロボット大战 A》、2002 年 8 月 2 日发售的《ス パ ロボット大战 R》以及在不久前（2002 年 11 月 22 日）发售的《ス パ ロボット大战 ORIGINAL GENERATION》。

首先再来了解一下这三部作品的大致的故事背景的情况。

机战 A：U.C.0XXX 年，事情的开端是由バ ム星人与地球联邦政府之间和平代表暗杀事件开始，バ ム星人正始对地球宣战。与此同时，百鬼帝国与一不明来历的势力也对地球的侵攻开始。郎德贝尔再次开始了新的战斗……

机战 R：一年战争结束之后，地球圈统一国家确立，地球暂时恢复了往日的和平。但是，由于军备的缩小、以至于在外星侵略者入侵时无法抵抗住侵略者的进攻，只能靠着各地制造的超级机器人进行对抗……

之后，有人酝酿起“使自己无能化，把自己带向毁灭”的完全和平主义的批判，政变爆发，地球圈统一国家毁灭，新地球联邦国家成立。但是新地球联邦国家的首相デキム·バ トン与殖民星之间有着争执，之后，以夏亚为总帅的殖民星联合国家新·吉恩成立。战火再次引燃……

机战 OG：新西历，人类在宇宙中已经居住了 2 个多世纪了，但是生活水平因 2 颗外来陨石落在地球上，以至于还停留在公元 21 世纪的水平。

新西历 179 年，第 3 颗陨石メテオ3 落下南太平洋马克塞斯群岛上，经查证，该陨石为人造陨石，并对外封锁消息。另一方面，EOT 对此事感到事态严重，进行了进一步地调查。

比安博士研究表明，陨石是外来生物将要进攻地球的信号，之后开始开发パ ソナルトル パ的人型机器人……

其中，我们可以暂且把机战 R 做为机战 A 的续篇作品来看待，虽然在故事的时间上有存在着一定的差异。机战 OG 却是 100%的纯新作，没有任何外来作品的机战。从登场作品上来说，机战 A 做为机战系列在 GBA 上的第一作，虽然不是掌机第一作，但也应该把 A 看成一个开端。既然是开端，那么就有不成熟的地方，登场作品也就不会一下子就出现很多。机战的常客逆袭的夏亚，Z 高达，万能侠，盖塔这四个作品是一个也不能少，第一次登入机战领域的《机动战舰大和抚子》在近几作的机战中占有了一定的席位。机战 R 对在机战 A 中登场的作品基础上做了一定的改动，加入了剧场版《机动战舰大和抚子》、《GEAR 战士电童》和《真盖塔机器人 VS 新盖塔机器人》。登场作品数基本没有大的变化。由于电童的参战，使得机战 R 的故事基本上围绕着该作品展开。另外，“真·盖塔”的实物的改动，给我们国内的一些机战 FANS 带来了一定的不适应，看得见毛利小五郎（神谷明）的流龙马，却不能让他出来大喊：“ストナアアアア·サアアアアンシャアアアアインツ!!”不过所幸的是，号的真盖塔也不赖。也算是寺田贵信的一点弥补吧（什么？你很喜欢新盖塔？喜欢就好，寺田贵信一定很高兴～）。机战 OG 的公布与发售之时间相隔很短（当然，最新发表的《第 2 次ス パ ロボット大 α》的作品发表时间也很短呢），黑眼镜的机战这块招牌是越炒越热了。机战 OG 的登场作品列表中，只有三条：魔神机神、超机大战 SRX 和其他的原创作品。在机战 OG 发售之后，笔者也看到，听到有很多人说，“怎么机战 OG 中没有高达？”，“没有高达不好玩”。呵呵，说得严格点，这类机战迷只是高达迷哦 ^^b

正由于 OG 有着这个特殊原因，再让我们来留意一下以上三款机战的发售量的大致状况。机战 A 与机战 R 在发售的第一个月的日本游戏软件贩卖排行中，都能保持在前 40 名以上。而机战 OG 的发售日是在 11 月 22 日，28 日发售大量的游戏大作，如《宿命传说 2》、《黑暗编年史》、《SD 高达 G 世纪 NEO》等大作，玩机战 OG，还是玩大作？这可是一个很有学问的问题！加上 OG 的登场作品中只有 BANPRESTO 的自社作品所造成的故事，使得一部分的玩家又失去了兴趣。第一周的发售量虽然与前两作机战一样，都取得了很不错的成绩，至笔者截稿时，已经失守前 50 名大关！当然，这个也与这几周的大作集中发售有一定的关系。

OK，本质的东西已经说完，再来讨论一下游戏中的吧！先来讨论一下游戏系统吧。系统的更详细的情况就还是看以前的作品介绍吧 ^^

共通：

援护系统：从机战 COMPACT2 开始就有的援护系统，开始大量使用，也是不断进化中的。

合体攻击：第一次出现是在机战 64，最强的合体攻击加上援护攻击。

王牌机师系统：击坠一定敌机后，会在人物能力上加上“A”，出击气力的提高！

爆机奖励模式：各作都不同，这里主要就说一下 OG 的了。A 与 R 都是很清楚的。在 OG 中，要两边人物爆了那才叫做真正的一周目，但是仍然以通常来说，就是二周目后才能有奖励。奖励是什么呢？我还是不说了…这不是攻略哎 ~。

机战 A：盾防御系统的变更，与以前的机战不同，本作是加入了一个叫做“SHゲ ジ”的耐久值东西，发动条件为，只要还有可用的值便可以用。

机战 R：换装系统：继承机战 ALPHA 外传和 IMPACT 的系统。同时，原来在机战 A 中エステバリス的出击时选择换装，改为战前换装。

电童系新系统：因为有着电童的登场，所以电童相关的系统自然不可少，如电童电池、电童最终攻击系统等。

信赖系统：大家应该还记得去年本人的机战 R 系统研究吧？我的底稿不见了，忘了具体值了，所以就大概说一下：和有关系的人物在一起，能产生心理反应，激化攻击，防御等能力！

ち落とし系统：只有 NT 系的人物才能使用的特技！不知会不会在第 2 次 ALPHA 中有呢？

战前地图预览：可以先查看下一话的地图，并合理安排机能的装备和强化道具。

快速存档：可以在游戏进行中（战斗动画时不可），随时记录游戏进度。机战 OG 同样存在。

机战 OG：武器选择系统：OG 新加入的系统，可以在不同的机体上加装不同的武器，但也是有一定条件限制的：ウェポンゲ ジ（Weapon Gauge）如果超过这个总限制的话，就不能按上了。当然了，同样的武器在不同的机体能发挥的能力也不相同的！另外，修理装置和补给装置也在这里安装。

机师养成系统：就是自己选择如何在一定的正常等级下如何再安排能力值。可以增加某项能力也可以习得某些特殊能力或提高。

特殊效果武器：可以携带有特殊效果的武器，来帮助作战。

单手操作：可以用一只手进行游戏。A 键是“L”键，B 键是“SELECT”键，“START”键与通常相同，方向键与通常相同。

当然了，以上所列的系统没有完全列出来，因为要去仔细整理一下，再写详细点，然后加点水，煮碗汤面的话……恐怕要，哎？汤面？寒死，错了，是写本 Prefect 研究！那样的怕恐怕能写出了 3 万来字吧 ~。所以呢，上面的这些个就只算是简明列表吧，当然可能有遗漏哦 ~！（绝对有！绝对有的！）

GBA 上的画面与音乐一直是大家评论作品的标准之一，机战也不例外。在这三部作品中，画面最好的是机战 R，不管从风格还是战斗画面来看，确实做得很舒服。与当初 BANPRESTO 打的广告一样，挑战 GBA 的画面极限。而背景音乐都是同一个模子出来的 MIDI！呵呵，相信大家对 PS/PS2 等机种上的机战的 BGM 好听，都不会想到就是 MIDI 吧？嘿嘿，没错了！懂行的人都知道，只要有软波表，就可以在一般音响上放出较到质量的音质。还有哦，MIDI 中也有人声这个序列的，所以，在 OG 中出现的人声“GO，GO，GO”也并不奇怪啊 ~。嗯，所以，音乐是不能比了，同样的东西嘛 ~。

嗯，现在不管怎么样吧，大家都是机战的 FANS，对机战都有着十分强烈的感情 ~。不管机战如何，大家都是支持机战的！随着 BANPRESTO 的机战制作的经验累积，一定会把机战进化得越来越完美的！（小道老消息，第 2 次 α 的制作，寺田为了更好地制作作品，听取了不少机战玩家的意见哦！）

乱笔乱文ご容赦。

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY



“合金装备”大史记

责编/文:晶

沈默……黑夜的拜访者!

作为军人,一天的工作繁琐而乏味,无条件遵循上司的命令是你的职责,仿佛就连生命都不属于自己。唯一的“闲暇”时间是夜晚的巡逻,想来也好笑,谁敢闯入这驻扎着几百人的军事基地来送死呢?何况在距离不足二三十米之外就是自己的队友。于是,你悠闲地伸了个懒腰,拖着疲惫的身躯开始了一天中最后的工作……

战靴撞击金属地板的声音格外沉重,但在万籁俱寂的深夜中这是唯一的“旋律”,同时也是对擅自闯入者的“警告”,尽管这种人只有在传说中才能够出现……但很不幸,军人对于传说从来都是不屑一顾的,因为一把高性能、全自动来复枪就足可以击碎一切神话……

忽然,你似乎察觉到了什么,一个影子在离你不到10米的地点一闪而没。你立即停住了脚步,聚精会神注视着曾经令你警觉的那一点,但此后的数十秒内再没有任何异常情况。是一个侵入者?不,或许只是一只老鼠,亦或许是因为精神过度紧张而产生的幻觉。你忍不住开始嘲笑自己的脆弱神经,看了看手表,已经快到换班的时间了……

猝然间,你的腰部受到剧烈的撞击,同一时间,一双冰冷的、极度有力的手也已死死地绕住了你的脖颈……一切来的太突然了,在不到一秒的时间内,你试图挣扎、企图实叫,但似乎都已经成为一种奢望,因为你的喉头已经被压破。你的脸部肌肉在不由自主地抽搐,你的头颅被巨大的力量所带动向一侧扭转,你几乎望见了自己的背部,并且能够模糊地听到颈骨折碎的声音,当你的世界逐渐被变为黑色的时候,你终于了解了传说和虚幻之间的差别……

固体蛇(Solid Snake),传说中的雇佣兵,很少有人知道他的真实姓名和身世,拥有异常强壮的身体和极具敏锐的头脑,擅长单独行动,喜爱接受挑战和自我磨练。

“合金装备”系列是小岛秀夫先生的代表作,自1988年推出第一部作品以来一直深受广大玩家的喜爱,尤其在欧美地区的反响更加热烈,现今已成为世界最富盛名的间谍型动作游戏。

整个系列中最具代表性的作品当属PS2主机上的“合金装备2—自由之子”,小岛先生为了使这部作品能够达到自己理想中的效果,整整花费了三年的制作时间,前后耗资近3000万美元。游戏中,极度真实、严谨的操作手感和细腻绝伦、完全采用电影手法来展现的超震撼画面,使得玩家在进行游戏时仿佛置身于其中。如果以外行人单从视觉的角度来判断,“合金装备2—自由之子”的方方面面都可与好莱坞大片分庭抗礼。日本著名游戏评论员浜村弘一(ファミ通主编兼发行人)曾经毫不夸张地说:“‘合金装备’系列是一部壮观的史诗,一半是理性,另一半是激情,两者结合是那样天衣无缝。”

“合金装备”历代回顾

1、“合金装备”(METAL GEAL)

主人公:固体蛇

MSX版:1987年5月

NES版:1988年8月

The Story(故事简介)

时间设定在1995年,在那个时候,裁减各国的核子武器军备只是一个不现实的梦想,但国与国之间买卖,并共同研制核子武器的现象却日趋猖獗,核战争就好象一座饱含熔岩的火山,随时都有可能爆发……而人们也不得不抛开梦想,去面对这个残酷的现实。

在南非一处罕为人知的森林中,某个为钱而工作的秘密团体控制了一个名为“外部天堂”的要塞。依照情报局的数据来看,这个团体的目的极有可能是为了夺取新型核生命武器“irreversibly”。而且该组织还邀请或劫持了一批拥有丰富经验的科学者,负责来研究并开发新型武器的智能系统。

这是一个危险的信号,于是,倡导和平、反对核战争的组织开始试图阻止“外部天堂”的行动。他们在福克斯团队(美国极密次世代特种部队——猎狐)的帮助下,想方设法,经过多方面努力,终于侵入到“外部天堂”的电脑终端,并找到了一份名为“致福克斯团队”的报告书。但报告书上只有醒目的两个英文字母——“METAL GEAL”!随后,一切数据侵入工作都被强制停止,这意味着所有努力都已付诸东流……

与“外部天堂”的首次交手以失败而告终,正义人士开始为黯淡无光的未来而担忧。就在这时,一名代号为“固体蛇”的神秘佣兵竟只身潜入了“外部天堂”要塞,他来自何方?目的是什么?

另一方面,固体蛇在“外部天堂”要塞之内似乎找到了自己想要的东西……他发现这个控制了“外部天堂”的组织正在征募各式各样的囚犯,并将这些囚犯中的大部分人用做活体实验,从而帮助开发团体进一步研究新型核武器——“合金装备”。随后,固体蛇亲眼目睹了“合金装备”在实验中的姿态,这个庞然大物以两足行走方式进行移动,在现阶段虽然步履蹒跚、摇摇欲倒,但可以看的出来,一旦实验成功,“合金装备”的移动速度将超越任何陆行兵器。而令全球都为之恐慌的原因则来自其全身上下的多处核弹头发射装置!以这样的火力,恐怕即使是一座中型城市在一瞬间也会化为灰烬。

要想摧毁“合金装备”就必须寻知道它的弱点,于是,固体蛇开始在要塞内部进行大面积、地毯式搜索……在连续救出多名被俘虏的科学家后,固体蛇从他们的口中得知了“合金装备”的“软肋”——

头部和愚蠢的兽类思维!

此后,固体蛇在“外部天堂”要塞第100层地下室内与新型核能武器“合金装备”展开了激烈的战斗。最终,人类的伟大智慧战胜了恐怖的杀人武器,“合金装备”在一阵轰隆声中瘫倒在地……

击败“合金装备”之后,固体蛇发觉了一个令自己都感到惊讶的事实:除了“外部天堂”的领导者之外,“合金装备”计划的幕后还有另一个指挥者,这个人竟然是原“外部天堂”组织亲自雇佣而来。他名字叫“Vernon CaTaffy”!如此说神秘团体与“外部天堂”之间的关系并非敌对,而是合作!?

虽然由于固体蛇的努力,恐怖的“合金装备”计划被阻止,世界暂时恢复了平静,但万恶之源仍未根除,黑暗依然存在于每个人的心中…………

The Game(游戏简介)

“合金装备”为玩家们提供了一种全新的游戏形式,虽然在当时游戏的画面和操作反应受到主机性能

的诸多限制，但与敌人斗智斗勇时的那种真实气氛却是其他游戏所无法比拟的。作为一款真实的间谍式动作游戏，固体蛇最好的盟友并不是来福枪和手榴弹（虽然武器是致敌于死地的必要道具），而是玩家所赋予他的丰富智慧。在本作中，必经之路几乎是由各式各样的下水道所组成，注意隐蔽是取得胜利的法宝。还有值得一提的是情节，既丰富又曲折，这是该系列至今仍然经久不衰的重要因素之一。虽然“合金装备”已经推出多款续作，但最初的本作即使以现在的欣赏眼光来审视都可算是一部很成熟的作品。此后的续作可以说都是鉴于本作的基础之上，不同程度的强化了画质和操作手感，但核心的部分都是相同的。

在进行游戏时，必须谨慎行动，或者说观察清楚敌方的位置后再来考虑自己应该做些什么，这一点在以后的作品中被完整地保留了下来。在任务的开始阶段，固体蛇只有简单的装备和少量的道具，更强悍的武器需要在游戏过程中获得。收集情报是一名特工人员的职责，也是游戏能否进行下去的关键。当然，固体蛇会将情报准确无误的通过一个可合调频率的小型收音机传送给他的上司，其它的事情就不用玩家们操心了。此外，如何躲避守卫的巡视是一项很重要的技巧，也是固体蛇能否生存下来的关键所在。每一个守卫都有自己的巡逻范围和特点，守卫越多，巡视空隙就越小。

穿梭于视野的缝隙之间是一件令人兴奋，但却很难办到的事情，不知有多少玩家曾经为之不眠不休，彻夜奋斗……

1987 年推出的首部“合金装备”是基于 MSX 硬件系统之上，因为“MSX”是日本独有的计算机设备，所以当时的欧美玩家中很少有人接触到本作。直到 1988 年的上旬，Konami 公司对欧美市场的重视程度有所加强，于是，决定在短期内推出对应欧美玩家的“NES”版“合金装备”。“NES”版“合金装备”除了改为英语字幕外（当时因为制作仓促，一些语句翻译的不够到位），许多场景也进行了不同程度的修改，而且地图的摆放位置亦有所改变。情节和操作方面则没有任何出处，与原作完全相同。

2、“合金装备 2”（Metal Gear2）

主人公：固体蛇

MSX2 版：1990 年 4 月

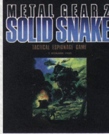
The Story（故事简介）

时光追溯到 1999 年前夕，利用核子武器倡导强权的国家逐渐认识到被世界所唾弃的弊端。于是，他们纷纷开始改良与临国之间的外交关系，并且同意销毁本国的核武器以及核储备设施。人们日夜盼望的和平时代似乎就要来临……

就在世界形式一片大好，和平的曙光普照大地之时，一个名为“Zanzibar”的东方小国自行组建了一支特殊军队。而且开始利用这支武装精良的部队突袭较大国家的核子处理设施……同时，由于多年战乱不断，世界正处于一个能源极度短缺的时期。许多国家的油料储备已几近枯竭。为了生存，人们只得寻找其他出路，利用高科技来解决问题。在众多试图自制原油的研究者中，Kio Marv 博士的成果最为显著，他发明了一种可以精炼原油的微生物名叫“OILIX”。这是一个令人振奋的成果，正当全世界都为之欢呼雀跃时，Kio Marv 博士却被“Zanzibar”暗中绑架……

很快，提倡军国主义的“Zanzibar”建立了自己的能源基地以及大量的核武器控制设施。和平的氛围被就此打破……谁来拯救世界？谁来援救 Kio Marv 博士？只有一个人可以办到，他在四年前曾经出现，他是一个传说，他是正义与和平的希望，他的名字叫“固体蛇”！

受到委托后的“固体蛇”依靠自身的过人能力成功穿越了“Zanzibar”的防御设施，侵入到国家的核心地带。在那里，“固体蛇”意外地发现，四年前将自己送入“外部天堂”要塞的代理人如今竟成为了“Zanzibar”的骨干份子！？曾经的伙伴变为了敌人。在经历了数多艰险的战斗之后，“固体蛇”成功找到了 Kio Marv 博士，并得到了微生物“OILIX”的原始样品。此外，“固体蛇”在电脑终端的数据库中得知，“Zanzibar”帝国



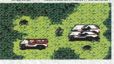
与“外部天堂”曾经有着密切的联系……如此说来，推动“合金装备”计划的幕后元凶无疑就是“Zanzibar”帝国！

最终决战比想象中要残酷许多，矗立在“固体蛇”面前的是一架全新型号的“合金装备”，其拥有比实验品更具杀伤力的武器和更加灵敏的热感官系统。但这并不足以令勇士退缩，正义的理念终究会战胜邪恶的意志……

第二次击败“合金装备”后，“固体蛇”的任务宣告完成，并以最快的速度逃离了“Zanzibar”帝国。此后，传说中的英雄决定退休，他只身来到阿拉斯加的荒野过起了隐居的生活……

The Game（游戏简介）

“合金装备 2”严格的说应该算是前作的进化版，



游戏中的部分场景与“合金装备”极为相似，只是画面的素质有所提高，主要表现在发色数和解析度方面。操作手法和感觉没有任何变化，不禁叫人有些失望。改良后的雷达系统是本作中最受好评的环节，不单更具真实性，而且与游戏画面的同步性也达到了前所未有的境界。“固体蛇”的形象更加热血，这或许是小岛先生的有意安排，因为在那个时代人们衡量“酷”的标准是高大的身体和强壮的肌肉。

凭心而论，“合金装备 2”的情节还算让人满意。地形布局比起前作相对复杂，要求战术严紧性也要高一些。“固体蛇”不能有半点疏忽，否则游戏画面将很快切换到“GAME OVER”的状态。

最令欧美玩家不能接受的是，“合金装备 2”中删除了他们最钟爱的武器——“MSX2”，这对于该系列的狂热支持者来说简直就是一种灾难，甚至有少数玩家竟因为这个“疏漏”而大动肝火，并声称要放弃对“合金装备”系列的支持。

3、“合金装备：蛇之复仇”（Metal Gear: Snake's Revenge）

主人公：固体蛇

NES 版：1990 年 11 月

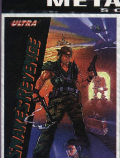
请大家注意，“蛇之复仇”对于“合金装备”系列来说只是一款外传形式的作品，本作并非小岛 秀夫先生监制，而是 Konami 的另一支开发小组制作而成。故此，游戏的各方面都与前两作有些格格不入，很难令“合金装备”的拥护者所接受。也正是这个原因，“蛇之复仇”在推出不久后便被人们所遗忘。而 Konami 方面也在很长一段时间内对该作的内容只字不提，关于“蛇之复仇”的一切似乎已被封印……

The Story（故事简介）

“蛇之复仇”的世界建立在“合金装备”与“合金装备 2”之间的时期，但与两部正统作品之间似乎没有什么必然的联系，或者说，这种联系有些牵强。一个据推测名为“Higharolla Kockamamie”（真是个好笑的名字）的恐怖份子利用各种手段偷窃了大量的核武器，并对外宣称要使用这些武器来统治世界！于是，“固体蛇”决定潜入“Kockamamie”的要塞去阻止这个坏蛋的疯狂行为。然而，令“固体蛇”和所有玩家惊讶的是，“Kockamamie”这个初来乍到的恐怖份子竟然无缘无故的拥有一个新型“合金装备”的模型！？这不得不让人怀疑，研究“合金装备”就好似军用坦克一样容易，而“固体蛇”的任务也在一瞬间失去了意义和原有的价值。难怪现在仍有一些老玩家还在为本作的拙劣剧情而喋喋不休……

The Game（游戏简介）

游戏中的背景大多以横向卷轴的形式出现，完全脱离了“合金装备”系列的原有风格，甚至让人觉得有些类似“魂斗罗”和“脱狱”等横版过关游戏，这真是无法令人接受的现实。尽管制作者为了使游戏更具观赏性而为“固体蛇”设计了更多的动作，但他们的想法显然太天真了。因为“固体蛇”从来就不是什么动作明



星，而"合金装备"系列所注重的，是在与敌人周旋时的那种紧张、奇妙和真实的感觉。"蛇之复仇"所偏重的是画面的表现方面，但忽略了游戏本身的内在含义，这是其遭到冷落的必然原因。

4、"合金装备固体"（Metal Gear Solid）

主人公：固体蛇

PlayStation 版：1998 年 9 月

个人计算机版：2000 年 9 月



"合金装备 固体"是一款颇具传奇色彩的作品，其 550 万套的世界销量足以说明一切问题。在 1997 年的 E3 会场上，"合金装备 固体"第一次以试玩版的形式与玩家们见面。其颇具电影美学的画面效果、细腻舒适的操作感以及无比真实的系统和游戏性令在场玩家惊叹不已，各个瞠目结舌。谁也没有想到，"合金装备"7 年后的回归竟然如此磅礴，名作毕竟是名作，沉寂也只是暂时的……

1998 年，"合金装备 固体"正式发售，在短短一周的时间内便突破了 80 万套的销量。"这是一款真正的小岛 秀夫式的游戏，没有华丽的 CG，以壮美的世界观和几近完美的游戏内涵来打动每一个人的内心。" SCEI 社长久多良木健在谈到"合金装备 固体"时赞美之词不绝于口。

"合金装备 固体" 不仅依靠 PS 较为强劲的机能使得画面质量大幅度提升，而且在系统以及操作性方面的改良也是令人振奋的，在加之小岛先生花费 3 年时间撰写的剧本。一切精良的组合使得"固体"想不出名都很难。

时隔两年，"合金装备 固体"被移植到 PC 平台之上，除了画面有所提升外（消除了马赛克瑕疵），还增加了大量的虚拟任务，使游戏的可玩性更高。此外，鉴于 PC 特有的操作体系，Konami 方面略微调整了移植版"固体"的操作性，使其能够更好的对应键盘鼠标。

The Story（故事简介）

"合金装备 2"之后，人类文明进入和平时期，经济的发展突飞猛进，只可惜好景不长……2010 年，藏匿在黑暗夹缝中的独裁份子再一次将贪婪的魔手伸向了这个布满沧桑的世界……阿拉斯加州的摩西岛上，一组美国军队秘密建设了一所研究新型武器的基地，当他们正在测试自己的研究成果时却被一伙恐怖份子袭击，基地在顷刻间沦陷。而参加现场测试的一些重要官员也无一幸免地被恐怖份子劫持，沦落为人质。

恐怖份子的条件似乎很简单，但也很难叫人接受。他们要求基地的拥有者在 24 小时之内交出其它研究成果，否则一颗安置有核子能量的弹头便会发射……

事态空前严峻，于是，前任福克斯指挥官"Roy Campbell"亲自拜访"固体蛇"，并请求他潜入研究基地，援救人质，破坏恐怖份子的核武器。看在多年交情的份上，"固体蛇"答应了请求……

在执行任务的过程中，"固体蛇"偶然发现，一支名为"insurgence"的超能力军队几乎与自己同一时间进入了研究基地，而且军队的领袖竟然是自己曾经的老师"液体蛇"！

由"液体蛇"所领导的"insurgence"军队是由一群原福克斯团队的顶级代理人组成，这其中包括"拷问专家"左轮山猫、擅长仪容术的"章鱼"、会读心术的"精神螳螂"和"狙击之狼"火神炮渡鸦等等。这样一支精锐之师不远万里来到寒冷的阿拉斯加到底有何企图呢?！同时，"液体蛇" 还组建了一支名为"GENOME"的军队供自己调度使用。面对恐怖份子的无理要求，"insurgence"军队竟然表示可以理解。这是个不好的征兆……

顺利突破了基地外部的安全设施后，"固体蛇"发现了人质，而且从他们口中得知，研究所中正在秘密研制新型的"合金装备"，并取名为"Rex"！自那一刻起，"固体蛇" 的命运再次与巨大的核动能机械怪兽连系在了一起……

在搜索"合金装备"的过程中，"固体蛇"遇到了许多意想不到的角色，例如："Roy Campbell"指挥官的侄女 "Meryl Silverburgh"（一名毫无作战经验的女孩）以及一批被迫参与"Rex"研究的科学家。

在击败"insurgence"的所有成员后（除了左轮山猫逃脱之外），"固体蛇"再次面对"合金装备"的挑战，宿名的对决随即打响。正如我们预料的那样，正义最终取得了胜利。

尔后，"液体蛇"来到了他昔日徒弟的面前，并说出了一个令人震惊的秘密。原来，"液体蛇"和"固体蛇"两人都是遗传基因实验"Les Enfants"的产物，在"Les Enfants"实验室中出生的孩子命中注定会成为世界上最优秀的军人。而他们的母体便是著名的"BIG BOSS"。

一切都结束了，"固体蛇"怀着沉重的心情离开了阿拉斯加，他决定不再隐退，不再去刻意逃避世间的纷争。因为"合金装备"还没有被根除，它依然躲避在某一部分人的心中蠢蠢欲动……



The Game（游戏简介）

"合金装备 固体"是小岛 秀夫理念的结晶，集合宏大的场景、细腻的音效以及形态各异、生动自然的人物动作所营造出的无比真实的气氛，是游戏中最为精彩的环节。这似乎很难用语言来形容，但如果你能够仔细、耐心的进行游戏，你一定会切身感受到"合金装备"的无穷魅力和小岛秀夫的伟大之处。

正如久多良木健社长所赞美的那样，"合金装备 固体"没有华丽的 CG MOVIE，若论游戏画面也只能算是中游水平，但其完美的操作性和极度逼真的游戏氛围是其它同类作品所无法效仿的。当你操纵"固体蛇"潜伏于金属管道中，从通风口向外望去，能够见到外界的景物，甚至是敌人的一举一动……那个时候，你一定认为自己就是"固体蛇"，是传说中的救世主。

"固体"的场景中设置了多种形态地形和障碍物，玩家必须合理运用这些"天然"设施隐蔽身形，这为每一种思维模式的玩家都提供了可以施展才华的空间，同样一个关卡，但每一个玩家的游戏方法也许都是不同的，正所谓见仁见智，想怎么玩是你自己的事情。

武器是一部间谍式动作游戏所无法或缺的重要组成部分，"固体"中的武器种类可谓五花八门，类型繁多。每一种武器都有自身独特的使用方式与用途，而且仿真度极高。必须注意：能够熟练使用武器是取得最终胜利的关键。

5、"合金装备 固体 / 虚拟实境任务"（Metal Gear Solid Integral/VR Missions）

PlayStation 版：1999 年

如果你已经玩过"合金装备 固体"的话，从故事的角度出发你完全不用再去购买这款游戏。然而，这并不等于说"合金装备 固体 / 虚拟实境任务"是 Konami 为了增加利润而推出的一款"骗钱作品"。游戏中加强了对主要剧情的叙述并修改了一些 BAG，而且增加了大量的"虚拟实境任务"，这是对高手层玩家们的一种挑战。

The Concept（一些观点）

当"合金装备 固体"风靡全球，成为典范级作品的同时，许多玩家会一相情愿地将这部游戏的弊端也误认为是长处，因为他们已经被激情冲昏了头脑，被感性意识蒙蔽了双眼。但值得庆幸的是，小岛秀夫并没有得意忘形，作为一名编导，他很清楚自己作品的不足之处。为了让"合金装备"的热潮持续下去，于是，"合金装备 固体 / 虚拟实境任务"诞生了……

游戏中增加的难易度选项是欧美玩家最为欣赏的环节，因为这两个地区的玩家大多喜爱挑战难度，去完成那些异常艰苦，几乎不可能完成的任务。这是一种追求，也是个人英雄主义的完美表现。而这正是"合金装备"系列作品所要烘托的核心主题。

当然，大多数玩家购买本作的原因是想体验一下“虚拟实境任务”带给自己的全新感受，这是毋庸置疑的事实。“虚拟实境任务”包括上百个关卡，通关的条件大多以“移动到指定地点”的形式而存在。而有一些关卡设置了难度较高的附加条件，恐怕几乎所有的玩家都需要经过反复的尝试才能够过关。此外，“虚拟实境任务”中还设有多种有趣的道具，这可以说是另一个激发玩家日夜奋斗的理由。总而言之，本作虽然存在着一些“资料篇”的气息，也难逃“换汤不换药”或“变相骗钱”等等拙劣的评价。但如果我们以游戏自身的角度来审视，其仍然不失为一部高素质、高标准的作品。无论怎样的游戏都需要一个品味的过程，而小岛秀夫又岂能搬起石头砸自己的脚？

6、“合金装备—鬼灵塔”（Metal Gear Solid/Ghost Babel）



GBC 版：2000 年

The Story（故事简介）

大约在“外部天堂”事件的七年之后，我们可以简单的推算为 2002 年。“固体蛇”在回收美军重要物品时竟遭到恐怖份子的袭击，一切来的太突然了，即使是“固体蛇”也无法阻止物品被掠夺的厄运……

同一时间，位于中非洲地区名为“Gindra”的小国境内，原福克斯团队领袖“Roy Campbell”正准备押送一架满载货物的大型货机返回美国。飞机上不单放置着各种型号的核武器，而且还有一架全新的“合金装备”？事实上，自“外部天堂”事件之后，美国政府收集了大量的有关“合金装备”的资料与实体模型部件，并在这七年中秘密延续着对“合金装备”的研究工作。而“Roy Campbell”负责押送的这架“合金装备”是美国研究机构七年来的首部成功实机，它的性能要远远超越一切军用武器…… 但就在飞机将要起航之时，一伙恐怖份子好似天兵降临般突然出现，他们控制了运输机，并掠夺了“合金装备”。



美国政府立即作出反应，并且委派三角洲精英部队前往“Gindra”消灭恐怖份子。但在一周之后，三角洲部队的联络便中断了……

于是，福克斯的代理人在万般无奈的情况下再一次找到了“固体蛇”，请求他前往“Gindra”去阻止灾难的发生。当“固体蛇”从计算机的资料库中得知“Gindra”原本就是七年前“外部天堂”的所在地时，便很爽快地答应了拜访者的请求。

在“Gindra”执行任务的过程中，“固体蛇”先后与“Houndesque”团体的猫头鹰、野牛和魔术毒蛇展开激烈的战斗，并将他们一一击败。最终，在经历了一系列错综复杂的事件之后，“固体蛇”再次于“外部天堂”的第 100 层地下设施中与“合金装备”相遇。正所谓冤家路窄，仇人见面，分外眼红，双方二话不说，立即动起手来……

在击败“合金装备”之后，“固体蛇”并未急于脱身，他利用电脑终端进入外部天堂的数据库，正准备删除一切有关“合金装备”的资料时，竟意外地发现了美国政府与“外部天堂”之间的许多秘密……

The Game（游戏简介）

忠心的敬佩小岛秀夫先生，要知道，在“固体”推出之后，能够将“合金装备”系列搬上 GBC 的舞台是需要莫大的信心与勇气的。倘若从画面的角度来观察，“鬼灵塔”与初代作品极为类似，尽皆以平面卷轴的形式来完成，甚至在画面的复杂度和发色数方面还要略逊一筹（我们必须将这些不良表现的责任推卸给 GBC 贫弱的机能）。但这并不等于倒退，因为本作无论是故事设定、情节安排、系统和操作性都给人以相当成熟的感觉，根本不可能是 10 年前的作品所可以比肩的。

游戏的难度较高，尤其在躲避多名敌人的交叉巡逻时，“固体蛇”更需要玩家们敏锐头脑的支持。更令人震惊的是，本作中敌人的人工智能设定甚至比 PlayStation 版的“固体”还要有过之，人们思想意识中“画面简单，程序也会简单”的传统概念随即被打破。在武器方面，几乎保留了所有“固体”中的精良装备，而且使用手法与用途也惊人的相似。

7、“合金装备 固体 2：自由之子”（Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty）

PlayStation 2 版：2001 年

如果说“固体”是一个传说，那么“固体 2”足可以称之为神话。这款游戏的各个方面皆超越了大部分玩家的认识范畴，是游戏历史上最具震撼力，最具代表性的作品。2000 年的 E3 展会上，“固体 2”的登场就好似 Konami 故意与人们开的一个超级玩笑，许多人几乎不相信自己的双眼。就在大屏幕上播放“固体 2”预告片的前几分钟内，会场一片沉寂，此后，是犹如雷鸣般的掌声和近乎于疯狂的尖叫……“这简直太不可思议了，我都快要疯了！如果是梦，我宁愿长眠不起。”一位美国玩家面对摄象机镜头手舞足蹈地大叫着。的确，“固体 2”是不折不扣的跨世纪大作，其价值不仅仅是带给人们前所未有的视觉享受，而是再一次拉近了游戏与电影之间的距离。画面中无比精细的景物，足可以与 CGMOVIE 相抗衡的人物表现以及史上最强的粒子效果和极度逼真的空间气氛，这一切绝对可以令任何人为之惊叹不已。

注：对于“固体 2”这样一部家喻户晓的游戏而言，再一次讲述故事情节是一件毫无意义的工作。因此，我们将忽略这个环节，直接进入后面的内容。

The Game（游戏简介）

与“固体”完全相同，“固体 2”中没有任何 CG-MOVIE。但借助 PS2 强大的实算机能以及小岛秀夫式的制作手法，其画面效果从某种意义上来说已经超过了 CG，尤其在现场气氛的渲染与烘托方面更具说服力。“这个游戏的制作人应该去拍电影，他具备名牌导演的一切。”好莱坞著名导演斯皮尔 博格先生在欣赏“固体 2”片段的同时由衷地说道。



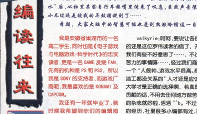
“固体 2”的游戏性和自由度极高，消灭敌人的手法与形式完全因人而定，没有固定的套路。虽然这是“合金装备”系列的一贯风格，但“固体 2”的表现无疑是最为出色的。此外，角色的动作也更加真实而生动，就连拖动敌人尸体（或睡眠体）的方式都会因体位的不同而有所区别。“固体蛇”（或雷电）仍然可以采用轻敲建筑物表面或丢弃物品的方式来吸引敌人的注意力，而与敌人进行近身战斗时所采用的搏击术也大大增加了表演的成分。

本作的主要角色由“固体蛇”（只是在游戏的开头部分可供玩家使用）变为了“雷电”，这是游戏中最具争议的环节。一部分人认为，随着时间的推移，任何角色都有失去魅力的那一刻，“固体蛇”的退休是早晚的事情。“雷电”符合当今社会的审美观念，必将成为玩家们的新宠。而另一部分对“合金装备”抱有执着信念的骨灰级玩家则认为，“雷电”虽然与“固体蛇”一样，拥有敏捷的身手和坚强的意志。但外表未免太过“奶油”，无法与“合金装备”系列的风格相融合，是一个较为失败的人设。

“固体 2”开创了间谍式动作游戏的新纪元，在方方面面均为同类游戏树立了良好的榜样。无论今后的游戏将发展到一个怎样的高度，我们都不应该忘记这部永恒的经典之作……

吃罢晚饭，大家又都回到了自己的电脑前继续工作，听到从隔壁房间电视机里传来的"华北地区近期还将持续降水"后，从社里某些自行车族嘴里传来了叹息，虽然声音很小不过还是被我的耳鼓捕捉到了……

本期，大家大脑中的智慧可能也受到热涨冷缩这一自然定律的影响，坐在电脑前发愣和"嗯嗯"思考的时间明显多了起来，而且每位也都食欲不振，真的是有到了"年关"的感觉。还好本期收到的读者来信和调查表有所增多，给大家打了打气，这里还是要感谢支持我们的各位读者，疲劳过后，我们会以良好的精神状态来迎接 2003 年的工作：）



编读往来

我是安徽省巢湖市的一名高二学生，同时也是《电子游戏与电脑游戏·科学时代》的忠实读者，更是一名 GAME 发烧 FAN，先有的机种是 PS 和 PS2，所以我是 SONY 的支持者，而游戏厂商呢，我最喜欢的是 KONAMI 及 CAPCOM。

我还有一年就毕业了，到时候我希望到你们的编辑部去，干什么都行，一定要留我，因为欧文除了人帅一点，游戏水平高一点之外也没什么缺点，而优点就是身强力壮，倒时赶清洁工都行，洗衣服，做饭（包括午饭），端茶送水甚至洗厕所也没关系，我可是说真的啊，到时候一定要记得。因为我真的是想为中国游戏事业做点贡献。（众人狂吐）

另外，希望各位小编要多注意身体，毕竟身体是"革命"的本钱嘛，我就有曾经玩《王国之心》10 小时侯狂吐的经理，说 GAME 无害是错的，但也没太大的"害"，因为我吐完了又拿起了 PS2 手柄，反正没的吐了，也就继续玩了 ^^b

——安徽巢湖市　罗伟

valkyrie：呵呵，要说让各位小编看得最开心的还是这位罗伟读者的信了，开头的那段都夸得我们有些不好意思了……，不过至于您来社里做苦力的事情嘛……，经过我们商量以后，觉得这么一个"人很帅、游戏水平很高、身强力壮倒时做清洁工都没关系的"人才还是应该在家里好好念完大学才是正确的选择啊，若真是想为中国游戏做贡献的话，不用去任何地方做苦力，继续购买我们的杂志就好啦，活活 ^^b。不过您说的这个"吐"的经历，社里很多小编都有过，比如说我，曾经在攻略《阿兰多拉》这个游戏的时候就曾经连续吐了一个礼拜……这里诸小编和这为罗伟读者一起提醒各位玩家，尤其是过年的时候，注意游戏时间不要太长，否则过年时吃的好东西不定会便宜给谁呢～。

最后，您的恶魔城的问题由我来为您解答吧，您说您有 PS 和 PS2，那么《月下夜想曲》您大概玩的是 PS 版吧？如果是 PS 版本的话，首先要去找西蒙的妹妹——玛利亚，之后她会给玩家一副眼镜，（SS 版的则需要与她战斗才可以。）叫"圣メガネ"（或者是"圣めがね"，究竟是平假名还是片假名的写法，我忘记了……），装备上这个东西就可以看见西蒙脑袋上的那个使您魂牵梦绕的"球"了。

作为"电玩杂志"的编辑要给以大家的不是挣扎的实相而是越来越多的希望，如果每期都能有像这位凌杰读者一样又从新接触"电电"的读者的话，那么则是对我们工作的最大肯定，同时也是对杂志成长、成熟的最大肯定。

其实和读者成为朋友，是我们杂志社全体编辑最想做到的，毕竟一本杂志离开读者就会成为"空谈"，而您给我们的建议我们更会虚心接受，如果您继续关注我们的杂志，我保证一定会看到我们各位努力的结果的，另外，您若是还继续来信的话，我下次还会为您刊登在邮筒社上……您会上钩的吧……^^b

我是一位《电电》的"老读者"，其实也算不上，只是在 99 年时买过几期，后来断断续续买了一年。之后就停了，但是从 2002 年 9 月开始，我又开始从新购买，现在我算是和"电电"再续未了缘了。

虽然"电电"已经有了自己的固定读者群了，但在电玩杂志这一块儿，竞争还是非常激烈的。杂志不光是看书页和装订，而是看编辑，就是各位的实力了，众编的笔锋太过死板（死苦君稍好），亲和力不强，和读者的互动性不够，当然趣味性和科学性也要加油啊！好好干，相信自己，你们一定会红透半边天的～！要是你们登了我的信，下次我还买，哈哈哈……（看你们上不上钩）

——湖南省株洲市　凌杰

valkyrie：其实"电电"的成长历程中的艰辛，要比各位读者所见到的多的多，但是就"电玩杂志"这 4 个字的理解来说，我们作为编辑，

金带刀兄，见信好！小弟又来了，首先，为你老兄能在百忙之中抽空"倾听"小弟的一番牢骚致以十二万分的敬意！OK，现在切入正题。

关于"秘技酷"。已经连续两期未见"秘技酷"的身影了，是没有读者投关于秘技的稿件吗？还是众小编对密集不屑一顾，懒得去发觉；抑或是"电电"想作为中国第一份绝无秘技的杂志？其实有无秘技的问题的确不大，但岂不闻"没有秘技的游戏杂志纵然再优秀，也是白玉微瑕的"一说？所以还是让秘技库回来吧，即使每期两条金手指密码也好！

——贵州贵阳 SHADOW NINJIA

valkyrie：今后就由我代替带刀兄解释大家的问题了，以后也请多多关照！

确实，这也是我们工作不到位的一个明显事例，的确，最近透秘技的稿件偏少，其实，说少也是某中意义上的"少"，因为很多稿件都是针对 PS、DC 上某某老游戏甚至更早期的游戏的小研究。这种事情使众小编也很难办，毕竟杂志是要时效性的东西，在不保证是可以吸引大量读者眼球的前提下，我们只能把大方向面向新颖的内容，而其他能够称为"秘技"的却少之又少……。不过最近我们也考虑了加入新游戏的金手指啊，玩家问题交流啊等等"秘技酷"再开计划，总之我们会尽快恢复这个栏目的，当然，这也需要手捧杂志的您的大力支持。

最后，想对您关于《统一战线》的问题做一下解释，您的问题也同样出现在很多读者来信或者调查表上，但相反的，也有很大一部分读者很快认同了这种新形式的《统一战线》。最初，这个栏目的开办就是想作成类似"玩家口水区"或者"纸上 BBS"之类的，但是最后的读者调查反映出一个问题，这种栏目在吸引了一部分喜欢 BBS 的读者的同时，却用大量的篇幅刊登了没有时效性的内

嘀嘀揭示板

更正+致歉

由于社里小编的失误，导致上期"超攻略道场"栏目中《[illegible] 2》的攻略署名出现了严重问题，这里要向这篇攻略的作者——[illegible]大人做出致歉，因为我们的失误导致了您的诸多麻烦，这里向您和所有"电电"的读者保证绝对不会让类似的问题再发生在这本杂志上，您的稿费也已经寄出。

经由这次事件，杂志社内对投稿人和撰稿人加大了了重视程度，并向所有投稿的读者保证，对于所有来稿，我们一定会尊重您——稿件作者的意见和您的作品的情况下使用，并且会尽快支付稿费，同时也欢迎大家来稿。

——"电电"全体编辑

嗒嗒揭示板

欢送+换岗

本期，社内的人事有了很大的变动，SHINING和带刀跳槽，SORA则因冬天已到急需冬眠而从电电家中变身为投稿人。首先要对这三位曾经为"电电"立下汗马功劳的元老说声"走好"，我想无论今后诸位在世界的任何地方从事任何职业，都会有"电电"的读者记得你们，"电电"的历史里永远刻写着你们的名字。

其次是要对深深喜欢这三位编辑的读者说，今后，"电电"由我们继续承担编、译、撰的重任，但是更需要的还是您不变的支持，我们会立刻吸取这三位编辑在工作中的过人之处，他们的优点，他们得到读者肯定的优点永远不会离开读者，不会离开"电电"！

——"电电"全体存活编辑

容，就是说，大家想说的话只能在下个月才会和大家见面，这对时常上网灌水交流的玩家来说没有任何吸引力……目前这也是我们研究的问题之一，不过无论怎样都离不开读者群的关注和支持，现在的《统一战线》中很大一部分也是来稿，当然我们也随时欢迎您投来一些高趣味高知识性的文章啊：）

统一战线自建立以来给我留下的印象一直不错，尤其是其中的冒险领域中，常常有关于"生化"资料，对我们这些"生化"FANS来说又是多么地……。但就我个人认为，统一战线内部分之太过于繁杂，虽然各代表了每一类型的游戏，却给人一种纷繁、眼花缭乱的感觉。

时光如梭，尽管编辑换了一茬又一茬，走了一批又一批（为什么BLUE不换掉？）但我对"电电"的热爱终不改变，在此预祝"电电"越办越好，这也是我们广大读者的心声。

——山东新泰 电电牛

valkyrie：啊，正如我刚才所说的，对"统一战线"的褒贬，因读者不同而不同，也正如这为电电牛读者所说的，当初那么庞大的页数占有量，就是想做到全面这一点，但是最终目标却有些偏离，以至于很多老读者来信说《统一战线》和《名做大家谈》或者《第二战区》无法区分，所以才有BLUE主编的这次改刀，这次减肥手术。

"生化"系列在国内有着很大片FANS群体，所以这位读者不用太着急，今后无论是《统一战线》还是其他的什么栏目肯定少不了有关"生化"题材的内容，如果您对最近几作"生化"系列作品也有研究，那么请一定投稿来社里，一经录用，稿费从优：）

最后谢谢您的祝福，俗话说"铁打的营盘流水的兵"，无论是谁，无论什么时代，作为一名"电电"的编辑，我们将时刻紧记："要做得无愧于'电电'二字！"。您的鼓励是我们需要的回报，至于更换BLUE这件事情嘛……，呵呵……，他老人家是最终BOSS，在各位读者兼勇者冲杀到编辑部来怒问"为什么不出半月刊"之类的问题之前，他会一直做恶龙鼾睡状……ZZZZZZzzzzzzzz....

最近我买了"电电"，要比我想象的好太多了，经冒险领域00541E史鑫的推荐，我又不由自主地进入了游戏界，我发现我自己完全拥有了另一个自我，虽然有些内容我有点看不太明白，但是我会努力去看的，我买"电电"的时候，就像见到女优那样，脸红心跳的，还有全身充满电一样的兴奋感。我不止到该把"电电"放在那里好。

夜露死苦的幽默文章，涟漪的滑秀文笔，还有惊悸的一流文章，如果全集中于一个人的话，我会像追星那样对他紧追不舍……

——河北承德 陶彬

valkyrie：请允许我首先谢谢这位00541E史鑫读者，第一：把"电电"介绍给这么热心的读者，第二，又为游戏界发展了一位成员。

我想说您是第一位把"电电"和自己的女朋友来比较的读者，每次想到有人为我们所编纂的杂志心跳、脸红的时候，就更想将游戏的动人一面立即展示到世人面前，让大家都了解，在这片很多人还不熟悉甚至不愿涉足的世界是如此优秀。不过，我希望您说的"不知道把电电放在什么位置"这句话可不是针对您的女朋友来说的才好^^b，"电电"的定位，是超前卫娱乐杂志，意图是希望带给大家更宽广的娱乐空间，不是让大家为了它犯愁的……，建议假期的时候和您女朋友一起看吧，说不定又能为我们发展一位读者呢：）

至于社里的小编们，能得到读者的喜爱当然好了，人气对编辑来说很重要的，不过不要将他们想象得过于完美化，比如我在上期校对的时候还现了涟漪的错别字，惊悸吃饭的时候挑瘦肉。至于夜露死苦嘛……那更是经常被众人拿来取笑的人啊，哈哈哈哈……（valkyrie背后出现了6支怨恨的眼睛……）

啊！对了，您再三叮嘱的史鑫读者的EXP已经额外增加了，再次感谢两位的支持。

valkyrie：其实，很多读者寄来的热情洋溢的信中都有说到喜欢这位编辑，喜欢那位编辑的，这是个人喜好，很平常的事情，而对于我们编辑来说，能够得到读者的青睐更是兴奋不已，不过呢，



其中也有一些小插曲，托这些小插曲的福，编辑部中那一阵阵爽朗的笑声经常回荡于青空……，插曲如下：

某读者调查表：

最喜欢的编辑：夜露死苦

最想对编辑说的话：你是女生该多好啊！

当时看到此调查表的，除了有全体编辑之外，还有刚刚回国过假期顺便来杂志社视察夜露死苦工作状况的，他的女友……，大家请尽量想象夜露死苦当时的表情，也可以用画笔绘之，之后请务必将感想、画稿连同读者调查表一同邮寄到杂志社，我们将评选并给以奖励……奖品是夜露死苦的吻。（开玩笑，千万别寄来啊，不然valkyrie死得很残：0）

1：纸张质量在用好点的吧。

2：出半月刊吧。

3：带配套光盘吧（原价）^_^。

4：带随刊赠品吧（海报，攻略本……）

——北京中国矿业大学力建学院力学02班（姓名暂且给以保密）

valkyrie：1：纸张的问题确实有待解决，不过我们会以现有的条件制作出最好的杂志。

2：这个……，我也想啊，在市场的趋势下，半月刊化是必然的，若是确切时间的话……（valkyrie：回头偷看鼾睡的恶龙……）

3：……^^b

4：怎么感觉这么像地主再像佃户要租子啊……。没钱可不可以拿喜儿抵债啊？那下次您来杂志社，把您最喜欢的夜露死苦领家去吧…。对了，顺便告诉您一声儿，夜露死苦在我还是个初中生的时候就从事过健美教练这一职业，活活活……

BLUE：臭小子，不许拿尊贵的读者さま开玩笑！中午没你饭吃！

夜露死苦：（往valkyrie面前仍了一大堆类似狼牙棒、电棍一类的刑具，之后阴沉沉地说）valkyrie……，来……，你自己挑吧……

若明年PS2大陆版会在中国正式登陆并成功，希望能够买到行货周边，在长春或全国各地都能买到，不是在杂志上的那些做广告的店铺里。最好能像日本那样，出现真正形式上游戏专卖店，另外希望简体中文版的游戏能在多些。例如《FFX》《MGS2》《决战2》《VF4》《WE6》等等。

建议：

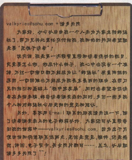
1：杂志开本大小保持一致。

2：广告太少了！

3：送承载模拟器，壁纸的光盘！

4：单独开辟页码，介绍模拟器。

5：明年全年（2003年）送海报！



valkyries@sohu.com + 请多关照

大家好，从今以后由我一个人来为大家主持游通社了，带刀兄将此重任交付给我，我和他的共同希望就是要“无愧于读者”！

说实话，我是第一次接管直接和读者连动的栏目，究竟要怎么办，办成什么样子，我心中也没有一个准谱，不过一切借口都不能成为让“游通社”质量降低的原因，一切困难也不能成为我丢东丢西的理由，在带刀兄的指引和基础上“稳中求发展”，同时也希望各位读者在来信来稿、邮寄读者调查表的同时，多写一些对我个人和对游通社今后走向的意见和建议。

另外，喜欢用E-mail联系的朋友请关注一下，除了读者调查表上的电子邮箱以外，大家还可以直接寄到我的信箱中——valkyries@sohu.com，因为出于方便回信和快捷联系这两点，无论是意见、稿件、还是感想、评论、电子贺卡、美女照片都可……，总之，以后就请多多关照了~~！

嗒嗒揭示板

6：在新作发售表中加入游戏封面！

7：奖品如果是PS2、GBA、XBOX、NGC、GBA会更吸引人！

——长春湖光路 冯伟平

valkyrie：但愿一个正规的市场会离我们越来越近，但愿大陆版PS2早日发售，但愿所有游戏店正规化。

这位读者的来信多少透出一些对杂志上广告的不信任，或者说是对街头巷尾那些游戏店的不



信任，确实，在没有一个正规市场的前提下，游戏成为不了商业，充其量只是倒买倒卖的物件儿而已。如果真的能像日本那样的话，没有走私的炒做，没有盗版的冲击，没有对消息的封闭，没有对出版物的限制，没有关税……，我想中国这块地方将孕育出无数的优秀玩家来。

游戏中文化我想是所有中国玩家的心声，毕竟，懂日文的人还是处于少数。（这里插播广告：日语教室——《死苦塾》亲情奉送，由夜露死苦和valkyrie为您全新打造日语学习环境，好评连载中……）最近的消息是《宿命传说2》和《阿鲁戈斯战士》在汉化中，这是官方消息，请大家期待：）

1：改版后的开本大小受到了读者的好评。

2：……这个，靠小编去努力效果也是不明显的，主要看上层领导的指示了，我会如实反映的。

3：嘘~~！小点声，这种事情只能偷偷地做……

4：了解，请关注我们近期的《口袋帝国》栏目~~！

5：全社加紧商讨中~~！

6：这个……即使是官方网站上也没有那么快就登出封面的啊，不过，刊登一些游戏画面不是更吸引人吗？

7：好~~！我立刻建议领导，然后我偷偷寄一达子空读者调查表给您，您中奖以后分我一台NGC吧……。

（BLUE等领导怒视中……）

在杂志2002年最后一期杂志，给人感觉不错，可是为什么把编首语删去了呢？“电电”是一本很好的杂志，希望在新的一年里“电电”能够越办越好。

我个人对这期杂志的印象不错，可否改变得更小一些，好上课看？此外，“新作”这个栏目中有些看上去占用的篇幅太多，例如上期的《末日4骑士》，本身用不了多少，但是却占了两页。可否节约一些呢？

另外，《统一战线》虽然精简了，基本上一个俱乐部占一页，但是我觉得每一个俱乐部的内容太少，看了之后基本没什么作用，是否可以把它改成这样：

1：美意器的杂志把统一战线的两个版本和在一起，每一期杂志里只刊登两、三个俱乐部的内容，剩下的可以在下期杂志中刊登出来，这样可以使内容更丰富。

2：《统一战线》中一定有很多玩家的照片，是否可以登出来呢？最好是MM的，谢谢了^^

最后，能否将众小编的照片登出来一览？

——河北霸州 郭峰

valkyrie：啊，真是没想到，还有读者惦记着杂志的编首语，本想是个小变动没有人会注意的……。事实上是这样的，由于年底大作频频，所以主编BLUE决定用所有可以利用的篇幅来介绍游戏新作和大作攻略，所以编首语在这场圈地运动中成为了被压迫的对象，不过相信年底商战过后，编首语很快又会和大家见面的。

其实呢，大家制作新游戏时的共同想法就是想让读者能够看到更多的游戏画面，从而可以减少一些乏味的文字，毕竟图片的说服力要比文字大很多，“新作”这个栏目中文字只是起点缀和说明的作用，所以才会有看似浪费占用页数的现象。我想您可能是希望能够利用有限的空间看到更多的信息吧？这一点我们在今后的工作中也会注意的，最重要的是做到平衡。

至于统一战线的问题呢，您的提议我们在以前的会议中就商讨过，但是这个想法只在半月刊中适用，所以在“电电”成为半月刊之前只能在内容上下工夫了，恰巧这次的“魔导公会”中讲述了一些和《女神侧身像》有关的北欧神话的小故事，可能您会感兴趣，至于您所说的关于神界武器的事情也和BLUE说过了，如果在资料允许的情况下，肯定会优先刊登的。

大家邮寄过来的调查表上自画像偏多，至于小编们的照片嘛……呵呵……呵呵呵呵……

valkyrie：事实上……除了比较搞笑的来信以外，还有很多另我们目瞪口呆的来信，比如这位15岁的小兄弟，可能是看了第一页的成员名单，在最喜欢的编辑一栏和后面的内容是这么写的：

最喜欢的编辑：陈振宇

最想对编辑说的话：希望陈叔叔以后能将此杂志的人物编辑得更好。

——四川达县 罗超

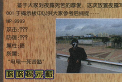
valkyrie：这个……，我不知道罗超读者所说的“此杂志的人物”是不是说我们小编呢？不过通篇看，也没有什么其他人物存在了……，难道我们就您那么不真实的存在感吗？看来不上小编的照片不足以服众啊，不过刊登照片以后又怕直接影响销量……，从此也可以看出，我们编辑疏忽了任性化，疏忽了与读者之间的距离。我们改悔……

封面与很多同类杂志“碰车”了，让人觉得有种“随大溜”的感觉-_-b，可不可以让美编自己设计出一种属于“电电”风格的封面？毕竟封面是一本杂志的标志啊！

——河北保定2中 王鹏

valkyrie：主要是想借助这里解释一下近期杂志封面的问题。

其实不止王鹏这一未读者提到了这样的问题，几乎所有的读者调查表上都有关于“封面与某某杂志一样啊”的反馈，首先可以向大家保证，“电电”绝对没有随大溜的意思，之所以说“电电”像某某杂志是因为“电电”每期上市时间可能略微晚于同类行杂志，其实封面早在一期杂志的制作中期就已经开始选材并制作了，而人家杂志社更不会将这期封面是什么透露出来就像我们会严格保密一样，所以，连续几期的封面重复事件属于偶然，本想岁末年初商战时，题材应该颇多才对，可没想到几作大作不但吸引了绝大部分玩家的眼球，也激发了众多杂志封面设计者的灵感。我们将会在今后的制作过程中扩大材料的搜索面，尽量避免这样的问题再次且多次发生。



鉴于大家对夜露死苦的厚爱，这次放置夜露写真001于揭示板中以供大家参考后捕捉……

HP：9999

攻击：???

防御：???

属性：暗

所属：

“电电—死苦塾”

嗒嗒揭示板

死苦塾

夜露死苦:よ!皆さん!新年、どう過(す)ごしましたか? yo!mi-na-san!sin-nen、dou-su-go-si-ma-si-ta-ka?(呦! 大家好! 新年是怎么过的啊?)

valkyrie:テストを準備しました……te-su-to-wo-jun-bi-si-ma-si-ta……(备考……)

夜露死苦:啊?"死苦塾"没说要考试啊?不过你这一说倒是提醒了我，该给你进行一次阶段测验了……

valkyrie:噗~~~~~~~~~~~~~~~(吐血中)

看样子，各位考生玩家已经是到了真剑胜负的时候了，在此，"死苦塾"以"电电"中唯一一个和教育沾边的栏目祝愿大家能够顺利 PASS 各项科目。

英語(えいご)e-yi-go 大概是很多学生的薄弱环节，尤其是身为玩家的各位，略懂日文的就会明白英语日语之间的语序有很大差距。而早期欧美人更是觉得日文难以学习，并称之为:

"悪魔(あくま)の言葉(ことば)"a-ku-ma-no-ko-to-ba

意思就是大家从字面上理解的一样 —"魔鬼的语言"，不过人家的意思并不是说使用日语的都是魔鬼，原意是"魔鬼一般的语言""语言像魔鬼一样难以掌握"。

Valkyrie:そうね!僕も英語が下手で、そして発音(はつおん)も難(むずか)しです。

Sou-ne!bo-ku-mo-e-yi-go-ga-he-ta-de,so-si-te-ha-tu-on-mo-mu-zu-ka-si-yi-de-su(是啊，我英语也不好，而且发音又难。)

夜露死苦:ん……，可哀相(かわいそう)。Ka-wa-yi-so-u.

(哎……，真可怜。)

Nn……,ka-wa-yi-so-u.

Valkyrie:でも!僕の専門は日本語で、英語のテストがありませんだ!それ最高!

De-mo!bo-ku-no-sen-mon-wa-ni-hon-go-de,e-yi-go-no-te-su-to-ga-a-ri-ma-sen-da!so-re-se-yi-ko-u-da!(但是! 我的专业是日语，所以没有英语测试! 真是太好啦!)

夜露死苦:那你小子来凑什么热闹!KICK 脑袋至死!

接下来是"高等数学(こうとうすがく)"ko-u-to-u-su-ga-ku

这是让我在学生时代充分体验"つまらない"tu-ma-ra-na-yi(无聊)的科目，以至于当初怀疑自己选择"理科"(りか)Rika 是否正确的。它对我来说才是"悪魔の言葉"……

Valkyrie:そうね!でも!僕の専門は日本語で、英語のテストもありませんだ!

夜露死苦:……

最后，是另无数学子恐怖的"哲学"(てつがく)了，当然日本除了专门研究哲学的学者以外很少有人接触这门学科，这里顺便告诉大家一下，日本也有共产党，毕竟他们是多党治国家，日本共产党的报纸叫做赤旗……

valkyrie:でも!僕の専門は日本語…………

夜露死苦:五月蝿(うるさ)い!遊(あそ)びは終(おわ)わりだ!死ね!

同仁小说馆

礼物

12月23日

没有雪的街道，没有雪的圣诞节，灰色的天空带给人们的只有风，刺骨的风。从街边店面被吹得忽忽悠悠的写着"节日减价"的招牌上，人们可以知道，这，已经就是他们盼望了一年的圣诞节了。不过，这又有什么关系呢?除了那些稚气为脱的孩子，应该不是每个人都会在乎圣诞树上是否有白色晶莹的装点吧。

在拒绝了公司组织的圣诞晚会之后，田中先生独个儿踏上了回家的路。过了这个圣诞节，算起来田中已经是 44 岁的人了，而公司在节假日举办集会是为了让那些年轻的男女职员们有个可以热闹、可以发泄因长时间工作所积累的疲劳的地方，所以像田中这种有着尴尬年龄的人来说，那里早已经不属于他了，或者说他早已不属于那里了更为恰当吧。

"那些都是属于年轻人的事儿啊。"这是田中先生经常说的一句话，说的时候脸上也总是笑着，时间已经在他的额头上刻下了几道印痕，而它们也总是与那笑容一起出现，也时常会惹得年轻的同事嗤嗤的笑。

冷，没有别的感觉，大概其他人也是这样吧。天更暗了，给人一种压抑感，田中深深地吸了一口气，然后把半个脸都藏到了衣领后面，围巾也系的更紧了。在他身边不时地走过一对对的情侣，和田中不一样，他们通常是共系一条围巾的，长长的那种，不但可以将两个人的脖子围个严严实实，剩下的部分刚好垂到腰间。在田中看来这种围巾实在是有点长，而那些女孩子经常喜欢在这一段围巾上别上个什么玩偶之类的饰物，所以田中知道——那长长的一段是装饰用的。

"什么时候流行起来的……?"

是啊，那些都是属于年轻人的事儿，但是，有什么才是属于他的呢?

他曾经也是拥有过的，家、妻子、女儿，不过那都是曾经的事儿了。女儿现在就读于一所东京的大学，就是在两年以前，她离开了她的父亲去了那里，也就是在那一年，田中的生活中，再没有了家的概念。记得临走时，他陪着女儿一起去了她母亲的墓，她大哭了一场，却什么也没有说。自那以后，田中就没有再见过女儿了，偶尔打电话回来却也没什么说的，所以渐渐的，电话也不打了。

像田中这种年龄段的人，很少有没有什么牵挂的，只是他偶尔会想起女儿，但是比起她最后留在田中记忆中那段痛哭的场面来，还是回忆她小时侯的事情比较多，从她学会说话，学会走路，直到她第一次考试不及格，第一次休学旅行，第一次离家……。想着想着，田中有时候他会笑一笑，但更多时候是一动不动地，就算是笑，也应该是就合着他额头上的那几道印痕吧……。

回到家了，不，应该说是被叫做"家"的房子，在这所属于田中和装着他的很多回忆的房子里，还有着属于他的床，属于他的坏了显象管的电视机，属于他的写字台(写字台上之所以没有摆电脑，是因为田中先生不喜欢在"家"里看到已经在公司盯了一天的东西)，厨房里有着成山的速成食品，唯一与往常不同的，就是摆在玄关里的那个红红的包裹，上面写着:

〖北海道 扎晃…………田中 良 父亲大人
本州 东京…………田中 ことり
クリスマス おめてと ございます! 〗

是女儿邮寄过来的圣诞礼物。

那包裹并不大，静静地摆在那儿，说它颜色是红的也不是很对，总之是贴近于红色的，很惹人喜欢的颜色就是了。他抱着它端详了一会儿，决定明天圣诞节再拆开。将包裹小心翼翼地放好之后，田中去给女儿拨了个电话，是想谢谢她吗?不知道，总之是想听听她的声音，想跟她说礼物已经收到了。

电话里没有找到女儿，但是他并不失望，甚至这丝毫不影响他的情绪，毕竟，这种情况太多了。他依旧很高兴，因为重要的是礼物在这里，这确实是属于他的，她，祝愿她的父亲圣诞快乐……。

12月24号

在掺杂着兴奋和回忆的睡梦中，田中先生迎来了标志着他已经 44 岁了的圣诞节，这一天的天气还算好，不像昨天那么阴沉。阳光偶尔会穿透云彩在大街上画个弧线。

当然，还是没有下雪。

清早，在他睁开眼睛的同时，也就看见了昨晚放置在床边的那个红红的包裹，那是他的远在东京的女儿给他寄来的圣诞礼物，也许是邮政所偷懒吧，竟然早一天送到了他家，礼物都是节日当天才会被分配的，差一点就破坏了圣诞节的气氛呢!他心里一边这样埋怨着，一边从床上爬起来，将包裹拆开了。

那里面是两件毛衣，一件是红色的，说它颜色是红的也不是很对，总之是贴近于红色的，很惹人喜欢的颜色就是了。另一件是蓝色的，而这件蓝的，是田中先生的夫人曾经穿过的，深蓝的底色上，钩嵌有一片大大的雪花，这片雪花是那么的熟悉，那么的白，在田中先生的记忆里描绘着一个个相同的身型，而记忆就像是像册，为他展现着一幅幅泛黄的照片，展现着他曾经拥有过的一切。

这毛衣是田中不知在哪年的圣诞节送给妻子的，她去世后就一直挂在壁橱里，大概是女儿去东京是时把它也一同带走了吧，反正都不记得了，反正它现在在这里，在田中的眼前。他将它撑开，这毛衣可真大，大得甚至另他无法立刻将它和妻子那颖瘦的身影立刻联系起来，他将它贴近鼻子，希望能闻到哪怕一丝的曾经熟悉的气味，但是，已经



是不可能的事了，时间并不只是像在田中头上刻画印痕那样的喜欢给予，更多的是带走，带走之后就只有失落。于是他又把它穿上，刚才的失落让甚至让他有一种想体味曾经和妻子相拥的冲动，所以，他把它穿上了，可是时间就是这么可恶，它早已经在那一段段的影像里洒上了混沌的颜色。田中只有站在镜子前面，看着自己，看着那片雪花，那片在深蓝底色上的大大的雪花，那片曾经每天回家时会跑来迎接他的雪花……。

真的，这毛衣真的很大，但是田中穿上很合适，就像是给他定做的似的。

他决定去妻子的墓了，是啊，圣诞节本来就该是家人一起度过的才对嘛，还有，他想让妻子看看这件毛衣，大概她也会很高兴的吧……。

这个墓地离市中心不太远，不过却很冷清，冷清到只有田中先生一个人。大概很少有人会把这里当成节日和家人团聚的"家"吧……。

他用清水一勺勺地冲刷着妻子的墓。

"亲爱的，这是我们的小鸟送给我的礼物啊，你看看啊，还记得这个吗？呵呵……。"

不知是否有眼泪在他的眼眶里打转，我想就算有，田中也不会让它流出来吧，毕竟今天过节，而他，也的确是很高兴的啊。他打算多陪一会儿妻子，于是那片大大的雪花就待在那里了，在这个没有雪的节日，静静地待在那里了。

与家人团聚是幸福的，所以傍晚田中先生回到家之后喝了很多酒，还吃了两人份的速成食品，是啊，难得有这样的空闲，还有这样只属于家人的圣诞节，好象曾经的奢望在一天里都成了现实，田中现在觉得不是那么冷了，有没有雪也不重要了，午夜，在酒精的作用下，轻轻的睡着了，还穿着那件毛衣。

"ことり，谢谢……"。

幸福吗？也许失去与获得都有吧……。

12 月 25 日

圣诞节。

都已经是中午了，田中先生才起而已，不用着急地去赶新干线，不用参加会议，节日果然是好的啊，怪不得人人都盼望着节日的来临呢，这大概也正是为什么圣诞节一年之中只有一个的原因吧，而且，还是在会下雪的冬天……。

下雪了吗??

田中拉开窗帘，他希望迎接他的是荧荧的雪……。

可惜没有，仍然是只有风，而且像是嘲笑他似的，使劲儿地吹打着窗子，天阴阴的，心里也是空荡荡的，他的手不自觉地摸着胸前的那片雪花。

"管他呢，有你就足够了。"

对了，那包裹了不是还有一件吗？那件红的……

他把它也拿了出来，那件和这件一起寄来的毛衣，红红的，在这样的天气里，它让人看起来很舒服，而且，也有着一片相同的雪花。

田中揉揉自己的眼睛，的确，是和自己身上这件上的完全一样，谁说世界上没有完全一样的雪花来着？只是……，稍小一些罢了。在他使劲儿地搜寻了自己所有的尚可另自己相信的记忆后，并没有发掘出一张和这毛衣有关的图片，不知道该不该把这责任推到时间身上，然而这相同的图案真的让他倍感亲切。

毛衣不大，田中甚至怀疑过妻子曾经穿的是这件，可是又拿不准，于是，在红色和蓝色之间迂回的记忆里，唯一清晰的，只剩下那片雪花了。

幸好女儿寄来了信，让以前的一切重都回到了他的脑海里……。

信是夹在这毛衣里的，所以昨天田中没有看见，信里有张照片，是张女儿坐在妈妈腿上的照片，妈妈穿的是那件蓝毛衣。照相时田中先生在哪儿呢？哦，对了，是他自己照的，记得不适应闪光灯的ことり后来还被吓哭了呢，现在他的记忆显得非常清晰。要是能早点儿发现它就好了。

"年岁真是不饶人啊，连这个都记不清了。这孩子也终于懂得把信放在包裹里了，呵呵……。"

他笑了，笑着看信，笑着回忆，确切的说，是信使他回忆……

已经过了 12 年了吗……？

这个数字是女儿告诉他的，总之是在那个田中先生什么都有的年代里，应该是很早以前的事儿了吧？那时的他也是很年轻的，不会笑着说"那些都是属于年轻人的事儿啊。"，也没有额头上的印痕。

"爸爸，还记得这些么？曾经的我，曾经的妈妈，穿着那件毛衣的妈妈？也许在你的记忆里已经模糊或是忘记了吧，但她的女儿是不会忘记的，家的感觉真的是太好了，但是那些可以息于妈妈膝头的日子已经不可能再有了，泪水是不会说谎的，它记录着一切，现在，就让它来告诉你吧……"。

每年过圣诞节，田中夫人都会烧一桌子的好菜等着他回家的，然后就是一家人难得的晚餐了，说是难得一点也不过分，那时田中先生的工作太忙，应酬太多，再加上离家远，所以经常住在公司的临时宿舍里，就算回家，女儿也早以睡下了，但是圣诞节那天不同，无论多么重要的会议和应酬他都会推脱的，为什么？因为他想看见她，想看见女儿，想一家人围着桌子说笑唱歌，想和妻子一起收拾碗碟，想ことり缠着他玩"抓鬼"的游戏，想怀抱着妻子看女儿进入梦乡小脸儿。辛苦了一年了，这是他们应得的，毕竟，圣诞节一年之中只有一个，而且，只是在会下雪的冬天……。

那年下雪的时候，圣诞节来了，田中夫人为丈夫准备了一份特别的礼物，她并不怎么擅长编织的，但是那年很冷，她决定为他织一件毛衣，于是很早就开始准备了，那件蓝色的就是在这时候完成的，因为是第一次，所以没有弄上什么非常绚丽的图案，只有一片大大的雪花而已，可女儿说雪精灵们通常是很多很多一起飘的，所以她又为自己织了一件红的，上面有着相同的那一片雪，这件她是熬了多个通宵才赶在圣诞节前完成的，她还答应，明年也会送给女儿一件的，这样，三片雪花，应该不会感到孤独了吧……？

"你曾经给过我一个幸福的家，所以那天你没能回来过节我不怪你。那天下雪了，妈妈担心你会着凉，所以夜里就乘新干线把那件毛衣送到了你公司去了，但你并不知道，因为她希望你回家时能看见还有着一片相同的雪花……。她回家时最后一般新干线已经开过了，所以乘坐电车回家的早已她疲惫不堪，趴在我的小床边上就睡着了。我清楚的记得她的睡颜流露出的那种幸福。

第二天清早，你回来了，你对妈妈说的第一句话是'圣诞快乐'，然后把那件毛衣当成礼物送回给她，那毛衣外面的红丝带是还我和妈妈一起系上去的呢……。你应该感谢妈妈，她没有让你陷入尴尬，而你也没能发现妈妈伤透了心，你犯了个恶劣的错误，但是你并不知道那是送给你的，所以，妈妈又怎么能责怪你呢？我又怎么能责怪父亲呢？现在在我的脑海里，经常出现妈妈穿着那件红毛衣的样子，好象是那些过去的幸福又重回到了我身边。

'罪'与'罚'就像是一对孪生兄弟，所以犯了罪就必定要受到罚，妈妈穿那件红毛衣的样子真是美极了，只可惜你没有见过罢了……。

最后，祝你圣诞快乐"。

女儿 ことり

信读完了，两行泪也夺眶而出，田中顾不得穿外衣，直接奔向了妻子墓，手里还拿着那件红色的毛衣，但是，他想对她说什么呢？不知道，但是泪水是不会撒谎的，它记录着一切，就让着这晚到来了 12 年的泪来告诉她吧……。

……

这一天的午夜，下雪了，大片大片的雪花飘落正个城市，像是要把一切都掩盖在白色下面似的，如果真的那样的话，人们也应该感觉不到伤心了吧？在大雪之中，他依旧紧紧地抱着那件毛衣，而那两片雪花，靠的是那么的近……。

我们应该感谢时间，至少它没有带走田中先生的眼泪，说不定它还会帮助他忘记一些事儿吧，但是…………，当我们有一天不小心也变成了 44 岁的人的时候，我们会做什么、会怎么做呢？我想，大概连我们扮演的角色都不能由我们自己选择的吧……？我们，能责怪自己吗？呵……

12 月 26 日

雪停了。

编辑杂谈

岁末年初，总有一些人必须过起揪心而又不得不到处忙碌的日子……，案头的月历上有两个用红笔圈住的日子，一个，是越来越近的出片结稿日期，另一个，则是我作为一个学生身份时，一年中最禁急的几天的开始。

看样子又要经历那熟悉的定律："差 10 天 = 复习、差 5 天 = 熬夜、差 2 天 = 祈祷"。哎……不说这么晦气的话，在这里预祝所有还没考试的学生玩家朋友们能够取得好成绩，也希望已经考完了的朋友能够有一个非常有意思的假期。

说到假期，寒假要比暑假短很多，而且要做的事情也比夏天多很多，比如过年，大年三十少不了朋友一聚，虽然我与死党逢假必聚，但总不如过年时聚得那么冠冕堂皇。另外还有就是年后活动，庙会啊，书展啊等等，就算家里没有安排终究也是会被女朋友拉出去的。但对我们玩家来说最终要的，是岁末年初者段游戏的黄金发卖期，如果各位经历了备考这一程序的话，相信家中有待开封的游戏已经积压成堆了吧、呵呵，——考试结束后玩家总是比其他人回家迅速这一点是我初中毕业当天得出的结论……

……就这样，一年中最幸福的时刻，藏匿于月历上两个红圈圈之后，想要观看精美 CG 画面必定要先攻克 2 段变身的 BOSS……。我能用金手指么……？我……我还是先 SAVE 吧我……

——valkyrie



"幸福"的编辑部生活

来到这里已经有一段时间了，各方面已经比较熟悉了，这里的人虽然都比较怪（我想只能用这个词来形容了），但是他们还都是好人，不，应该说都是非常不错的人，是很出色的、拥有压倒性的能力，与他们在一起真的非常长知识。

其实"人"生存在这个世界上就是一件非常奇妙的事情，每个人的一生将充满了许多未知的事情，他们在出生的时候就被上帝在每个人身上既装上了快乐又安上了烦恼，使每个人都会拥有一个同样精彩的未来（当然也会出现暂时的阴雨天），但是由于每个人的生活环境不同所以会出现差异，不过总的来说呢……能活在这个世界中真的是一件非常非常愉快的事情，因为你可以看到银河系中现知拥有人类居住的星球（应该是地球吧）里一切美好的事物，还会拥有人类世界中最为奇妙的情感—LOVE 不是吗？就凭这一点难道生在这个世界上不是件好事吗？现在真不知道会有多少朋友和我的想法一样呢，希望不会太少吧（如果各位有什么更好的见解我非常乐意倾听）。

我现在最想说的话题就是对于"朋友"这个词的理解。对于我来说这个词是所有词语中最简单常用又是拥有极深含义的，也许两个人成为朋友的时间只需要几秒或者需要一个人的一生，所谓的数秒间交友只需两句话"我希望和你做朋友""很高兴与你做朋友"，这样任意的两个人便从某种意义上成为了朋友，非常的快而且简单，但是这种简单又诚恳的话只能用在网络上，不信大家可以仔细想一想，在网络聊天只用一个"你好，可以聊聊吗。"这类的话就可以找到一个新的网上朋友，可是在现实的社会里没有人会用。我曾经在一本书上看到一句话，是什么书已经忘了，但他说的话还很清晰的记在我的大脑中，他好象是这样说的"在现实社会中人们使用真实的名字说虚假的话而在网络中他们却使用虚假的名字说真实的话，要等到何时人们才能使用真实的名字说诚实的话。"我相信这句话不适用于每一个人，但每一个人都会适用这句话。其实我在网上也有一些不知名的朋友，有些聊的应该还算比较投机，还有的在聊一段时间后会向我请教一些自己的困扰，我不知道他们是否真的相信我所说的话，但是我自己还是会将我真心所想的话告诉他们，因为我觉得原本就已经在这个虚拟的网络中了没有必要再说谎话了（我自己真的是这样认为的）。但说实话我上网聊天也算一个新手，不过能交到这些网上的朋友已经是非常满足了。而对于现实中交一个真正的朋友则需要你用你一生的时间来换取的，你相信吗？至少我相信。现在应该会有些人会认为这很傻，其实这样的傻点我确实很高兴。在现在的社会里能得到几个真心朋友的确很难，所以大家一定要用心去对待，知道吗？

最后我想向大家说的就是希望我们能成为最要好的朋友（当然是在这本书中的世界里），我也会向着这方面而努力的，大家一起加油吧。

——葵 双叶

沉默の1 号线

夜露死苦

随着天边的那道白色飞行机云逐渐变得模糊……透明……我回程的脚步也越发地沉重起来。在短短的十个小时之后，我即将与心爱的人再次相隔数万里，而人拥有感情的弊端在此则显露无疑。

我喜欢雨的忧郁，也喜欢雪的平静。也许我是个感性的人，但也许我只不过是个被寂寞和悲伤浸透至骨髓的无药可救的迷子。儿时的梦想究竟是何时在这世间艰难地死去的，我早已无法确认，但在一些时候我还是能够很清晰地记起，在今晚的这场连天飞雪中就是这样……地上布着很多种的脚印，有看起来很匆忙的，也有看起来很悠闲的；有横纹的、也有竖纹的；有方有圆，有大有小，人们都在这大地上留下了自己走过的痕迹。突然间我发现自己竟然看着这些东西在出神，我可能真的是病入膏肓了。于是我强迫自己抬起头去看灰压压的天空，望着不断掉落下来的并不是很大的雪花，她们从天穹的深处仿佛是无止尽的一般出现，似乎只有这样做才可以把这世间所有伤痛和不平掩埋。

偶尔会把引擎停下来待机的 1 号线地铁竟是那样地无比寂静，没有人声嘈杂、没有彼此间的窃窃私语、也没有乞丐在地板上摩擦着爬过，沉默地有如开往地府的灵车，而表情呆滞、四肢僵硬的乘客们则象是一具具的尸体……走出地铁站，我便开始很大口地吞食着冰凉的空气，我总是喜欢这样做……头顶上的电线如蛛网般将整个城市笼罩，在那下面渺小的我象是猎物样被牵制着，因此我才需要让自己保持清醒来体会那种深刻的痛苦，这也是我得以生存下去的原动力。

雪花开始落成大片了，街边的路灯用光柱将属于它范围内的雪花和周围的黑暗划分开来，使天使一般的她们在夜空中变得更加实体化，也变得更加静止，就好象是这片灰色丛林中一道凝固的靓景……



本期统一战线策划：BLUE

统一战线 真

学位

因应社会对电子游戏需求的不断高涨，"电子游戏"正从休闲活动变成一门可以拿硕士学位的学问，进入中国台湾地区大学课堂。

淡江大学从今年8月开始，在原有的游戏软件创作"培训班"的基础上，相继开设了"基础班"和"进级班"。以培训班为例，200个学时，学费台币58000元，课程包括程式、美术、音乐、企划等部分。学员们通过培训，就业前景颇佳，因而吸引不少20多岁的年轻人来学习。

龙华技术学院是台湾唯一开设"多媒体与游戏发展科学系"的大学，每个班约50至60人，学生们在课堂上可修到音乐概论、语言程式设计、游戏物理、游戏化学等，一些在游戏业颇有实践经验的经理级人物担任教师。另一所"新艺术游戏学院"则让许多包括研究生、知名电脑公司的业务经理在内的人趋之若鹜，在一年480个小时的课程里，将用一半的时间让学员们进行游戏制作，并到游戏企业实习。

据悉，台湾交通大学将于2003年7月开设"漫画研究中心"，并计划设立立体动画相关的系所。台南科技大学也将于明年初成立"游戏学院"，设立硕士班专门培养电子游戏设计的相关人才。

英雄

鉴于张艺谋的《英雄》已成为近期媒体的焦点，所以我们也插上一脚。摘录一段代表我等心声的评论，同时向广大读者高呼一句："还是回家玩游戏的乐趣更纯粹些！"

一匹骏马绝尘而去，老式武侠片的开场式，连画外音也完全一样。苍老的张曼玉是孤独的，娇媚的章子怡是半裸的，李连杰的声音是沙哑的，梁朝伟的存在是多余的，当然豪华绚丽的色彩，九寨沟的风光片，真是适合做申奥片。熟悉的秦腔，凛盾的大小提琴，古龙的剑道，为数众多的群众演员，风扇吹起的大片树叶，经过了无数铺垫最后残剑道出的"天下"二字，终于让秦始皇怅然泪下。几乎所有的对白和场面都似曾相识，荒诞的编剧让你会认为这个片子应该去拿和平奖而不是奥斯卡。如此这般的幼稚已经足以让人惊诧而悲哀，而当看到宫殿门上乱箭丛中的人形痕迹时，我一下子想到的竟是"猫和老鼠"的经典桥段。我听到身后的人大声地在笑，事实上影片演到这里倒更像是部喜剧、闹剧。我们的张大导演终于正式走下神坛，即使这次炒做得空前绝后……我们没有任何时候再需要诚实，只有诚实的作品，只有抛弃所有华而不实的作品才是我们需要的。商业并不是我们堕落的理由，艺术是绝对的，来不得半点虚假。（转自西祠，有删改。）

圣诞

12月25日——圣诞节，你只要出去转转，立刻就会感受到这个洋节的喧宾夺主。大街小巷，圣诞商品随处可见，连超市、茶楼的服务员也戴上了尖尖的小红帽……

圣诞节是西方人一年当中最看重的节日，而中国最为重要的节日——农历春节也即将到来。届时，虽然也会有各种文化活动，热闹庆祝。但是不容否认，春节的诱惑正在渐渐淡去，我们的传统节日因缺乏属于自己的特色品牌以及对品牌文化内涵的发掘，其魅力真是今非昔比。

过去，中国人在潜意识中把春节当成了衣食的寄托，从而忽略了对于其文化内涵的发掘。任何一种娱乐形式，缺少了深层次的探讨与对内涵的尊重，那么它都将逐渐丧失原有的地位。

游戏也是一样，当我们只沉醉于其表面的声光幻影的时候，已经不自觉地为其将来的发展埋下了障碍。我们在推广游戏本身的同时，更应关注这种娱乐媒介所蕴涵的独特意义。游戏媒体，如果只停留在教人如何去玩的地步，无疑是短视的、不负责任的。但愿，"统一战线"栏目能担负起发掘与探索的重任，我们将为此而努力！

魔导公会

在本期的“魔导公会”中，我们将以 ENIX 的经典名作“女神传说”为重点，为广大读者分析介绍游戏中角色设定与北欧神话传说的微妙不同，相互比较之后，相信大家会发现许多有趣的地方。



“女神传说”与北欧神话之比较

瓦尔基利

在游戏中，蕾娜丝·瓦尔基利是掌管命运的三女神之一，为了增加神界战争的力量，她和姐姐阿利、妹妹西尔梅丽娅从人间引导勇者的灵魂前往神界。

在北欧神话中，瓦尔基利是指奥丁手下的女武士，在战斗中可分配胜利和死亡。她们把勇士的灵魂带到瓦尔哈拉，并侍奉他们。

奥丁

在游戏中，奥丁是阿斯神族之长，君临天下的主神。他以有别于其他神的方式而逐渐变得空前的强大，而为了迎接“众神之黄昏”，他正在积蓄新的力量。

在北欧神话中，奥丁是最高神，他身披蓝袍，独目，是决定胜负之神，也是英雄保护神。此外，他还被认为是诗人，是行吟诗人的保护神。

弗雷

在游戏中，弗雷是奥丁忠实的助手，神格仅次于奥丁。她忠实地执行主神的命令，为其排除一切障碍，甚至可以为此付出生命，是一位感情深沉的女性。

在北欧神话中，弗雷是形象优雅的男性神，掌管丰饶与和平。在阿斯与瓦尼尔发生战争后，他作为人质来到阿斯中间，成了女神盖尔德的丈夫。

弗蕾娅

在游戏中，弗蕾娅是弗雷的妹妹，外表上看来是个小女孩，实际上却拥有强大的破坏力。为了防止她失去控制，奥丁将其力量封印起来。

在北欧神话中，弗蕾娅是丰产、爱情、美的女神，弗雷的妹妹。在阿斯中，她是奥德之妻，传说送丈夫出远门时，她曾流下金泪。其地位相当于希腊神话中的维纳斯。

威萨尔

在游戏中，他是阿斯神族内最为冷静沉着、头脑明晰的首领，与托尔一样是神族的守护者。但是，与托尔不同的是他喜爱竞赛，经常与送来神界的战士比武。

在北欧神话中，“威萨尔” 有 “广域的支配者”之意，奥丁之子。在“众神之黄昏”，芬里尔吞噬了奥丁，而威萨尔则奋力撕开了魔狼芬里尔的嘴。

尤尔

在游戏中，尤尔是阿斯神中使用弓箭的高手。外表是位少年，言行直率，经常口不择言，他与瓦尔基利之间有着很强的信赖关系。

在北欧神话中，尤尔是女神西芙的儿子，他住在紫杉树谷中，长于射箭、狩猎和滑雪。对人类友好，被认为是滑雪、狩猎和弓箭之神。

艾尔

在游戏中，艾尔负责治疗那些在神界战争中负伤的神，拥有高明的医术。此外，她对人类之间的恋爱抱有浓厚的兴趣。

在北欧神话中，有关艾尔的记录非常少，所以其正确的司职和位置不是十分明朗。只是在传说中，他的名字经常与医师联系在一起。

图尔

在游戏中，他总是出现在神界战争的最前线，是十分活跃的勇猛之神。他喜欢向那些优秀的战士挑战，在对战士才能的理解方面有着高人一等的眼光。

在北欧神话中，图尔在为魔狼芬里尔套上锁链的时候，失去了右手。在“众神之黄昏”，图尔同恶犬加尔姆恶战，最后同归于尽。

托尔

在游戏中，托尔是奥丁直属神军的总司令官，通常会在前线指挥军队。在战斗结束之后，他往往会举行宴会慰问战士的劳苦。

在北欧神话中，托尔是司雷霆、风暴及丰产之神，神中之勇士。托尔大战巨人赫伦格尼尔的故事很有名，他用大锤击碎了对手头骨，这成为北欧成人式的象征。

赫尔默德

在游戏中，赫尔默德是一位年轻敏捷的男性战士，血气方刚，对自己的实力持有极高的自信。态度傲慢，对弱者毫不同情。

在北欧神话中，他是奥丁的儿子。洛基设计害死了赫尔默德的兄弟巴尔德尔，赫尔默德则骑乘奥丁的神马前往冥界去寻找其灵魂，所以他被称为最为敏捷之神。

霍德

在游戏中，霍德是拥有浅黑色皮肤的盲眼之神，额头有第三只眼。他很少开口说话，但对于奥丁极为忠诚，只是在心底默默祈祷战斗的胜利。

在北欧神话中，女先知沃尔瓦预言奥丁之子巴尔德尔将死于霍德之手。洛基将唯一能杀死巴尔德尔的槲树根交给霍德，最终达成了目的。

苏尔特

在游戏中，苏尔特是与奥丁对立的神族之王，在巨人之国建造了自己的宫殿。他一直指责神界战争是出于奥丁的奸计，但真伪程度却无从考证。

在北欧神话中，苏尔特是被称为炎之巨人国度的母斯佩尔之长。在“众神之黄昏”中，苏尔特放火焚烧世界，世界在火焰和洪水中毁灭。

洛基

在游戏中，洛基不属于任何一个神族，天真无邪的性格只不过是一种伪装。实际上，洛基憎恨世界，希望将其彻底破坏。

在北欧神话中，洛基是一个罪行累累的恶棍，被刻划成恶魔型的人物。关于洛基的故事非常众多，有一传说称他最后被托尔缝住了总是挑拨是非的嘴。

赫尔

在游戏中，赫尔被称为暗黑之女王，掌管雾之国。在神界战争中，她与苏尔特领导的神族联合，希望打倒奥丁，但最终被阿斯神族俘获。

在北欧神话中，赫尔是洛基的女儿，冥界的女王。他在冥界建立了巨大的宫殿，等待死者的到来。赫尔的半身是青黑色，背部佝偻，看上去非常恐怖。

众神的系谱

在游戏中，神族的血缘关系并未加以详细的描绘。大体分类为奥丁领导的阿斯神族、苏尔特率领的神族两大势力，此外还有洛基这一特殊存在。除神族外，布拉姆斯的不死者一族也较重要。

在北欧神话中，神族分为三类。奥丁率领的阿斯一族最为强大，而瓦尼尔神族次之。作为正面创造者的奥丁是诸神之父，而洛基则是魔怪之父；奥丁是精选的亡灵所在的天国之主，而洛基则是导致阴谋与死亡的罪魁祸首。

动感空间

SEGA 的经典射击游戏“死亡之屋”系列一向倍受玩家关注，虽然 3 代只在 X-BOX 上推出，但因为将会有同名电影问世，所以各界人士仍然对其保持高度热情。下面，就请看有关电影版的相关纪实。



“死亡之屋”电影版拍摄纪实

“死亡之屋”的电影版目前正在拍摄之中，此次我们为大家带来的就是关于该片的纪实报导。

影片概要

春假，大学生辛西娅（SONYA SALOMMA 饰），格雷格(WILL SANDERSON 饰)和卡马(ENUKA OKUMA 饰)想要组织一个 PARTY。当他们从格雷格的好朋友西蒙（TYRON LEITSO 饰）那里，听说了万圣节前夜在西雅图附近的小岛上会有一个盛宴的消息后，他们决定前往那里寻找刺激。在众人的怂恿下，同班室友艾莉西娅(ONA GRAUER 饰)不情愿地加入到队伍中。但是，他们不幸地错过了前往宴会的客船。

不甘心的西蒙找到维克多（JURGEN PROCHNOW 饰）船长，包下了他的船。当他们到达小岛后，发现这里意外的荒凉。他们寻找其他来客的时候，突然遭到了神秘人的袭击。

受惊的众人找到一处临近岛的海岸建造的避难所，接着艾莉西雅的前任男友鲁迪（JONATHAN CHERRY 饰）到来，他和他的朋友修（MICHAEL EK-LUND）是在经历了一系列恐怖杀戮之后的生还者，从他们带来的录像带上，众人目睹了成群的僵尸屠杀游客的惊心动魄的镜头。

如何才能从小岛逃脱呢？大批的僵尸已经发现了他们，一场关系存亡的战斗就此打响！

拍摄外景地

化装纪实



为了配合“死亡之屋”电影版的宣传，系列游戏之父中川力也社长和世嘉美国公司负责人彼德·摩尔也来到拍摄现场。为了验证影片的化装效果，两人也准备穿戴起来，扮演一把僵尸。



▲准备化装。 ▲首先从脸部做起。



▲在脸上贴上粘稠物体。 ▲细致的描画。



▲手臂的腐烂效果。 ▲中川力也变僵尸。



▲彼德要省力一些。 ▲新鲜的僵尸出笼了。

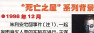
人物造型



左图是专题网站公布的壁纸之一，角色造型看来颇酷。以游戏为基础，影片的激烈场面十分值得期待。

“死亡之屋”系列背景

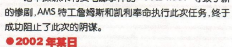
●1998 年 12 月



朱利安宅邸事件（注1），一起妄图消灭人类的实验在进行。主谋者是朱利安博士，其研究成果“TYPE 00”暴走，博士死亡。为了解决这一事件，AM2（注 2）的特工托马斯·罗肯和 G 联手出击。

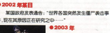
●2002 年 2 月

暗中操纵朱利安宅邸事件的“GOLD MAN”导致了新的惨剧，AMS 特工詹姆斯和凯利奉命执行此次任务，终于成功阻止了此次的阴谋。



●2002 年某日

某国政府发表通告：“世界各国突然发生僵尸袭击事件，现在其原因正在研究之中……”





●2003 年

世界面临崩溃的边缘……各地僵尸杀人事件不断发生，社会秩序陷入极度混乱。其连锁反应导致各国政府失去控制，毁灭之日已经不远了。就这样，又过了 16 个月。

●2019 年 10 月

残存的人类为了阻止世界毁灭，对“EFI 研究设施”（注 3）进行了调查。为了查明其中的谜团，一位特殊人物出现在人们面前，他就是原 AMS 特工托马斯·罗肯。

但是，在调查途中，人们失去了与托马斯的联系。

●2019 年 10 月某日

在绝望之中，一对男女来到了充满危险的研究所。这里不仅隐藏着所有恐怖事件的内幕，同时还有着托马斯失踪的真相。执行此次任务的少女正是托马斯的女儿丽莎·罗肯，而中年男子则是当初托马斯的搭档——G。



注 1：朱利安宅邸事件

1998 年 12 月 18 日，朱利安博士策划了足以导致世界毁灭的事件。但是，在托马斯·罗肯和 G 的努力下，该阴谋被粉碎。此次行动被政府隐瞒，大众一无所知。

注 2：AMS

政府机关，负责搜查各地的犯罪情报。2003 年世界崩坏、政府解体，AMS 因此而解散。

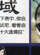
注 3：EFI 研究设施

由几位财阀建立的私人研究设施，主要研究工作包括“DNA 体细胞介入”，“后天 RNA 存在系统”等与遗传工程相关的内容，但详细情况不明。



冒险领域

你是侦探推理游戏的 FANS 吗？在下表中，你会看到许多熟悉的名字，以此来做一个测试吧，看看自己究竟对此类游戏有多深的掌握。"FBI 十大通缉犯"纯粹调剂，喜不喜欢悉听尊便。











你是真正的侦探推理游戏迷吗？

在 AVG 领域，侦探推理游戏是独树一帜的门类。下表中，我们列出了迄今为止的所有侦探推理游戏，你可以检验一下自己玩过的作品究竟占到百分之几。

名称	机种	名称	机种
探侦神宫寺三郎　Innocent Black	PS2	金田一少年事件簿~地狱游园杀人事件~	PS
MISSING PARTS 2~the TANTEI stories	DC	金田一少年事件簿~星见岛悲哀的复仇鬼~	SS
逆转裁判 2	GBA	科洛斯探侦物语	SS
THE 推理~IT 探侦:18 事件簿~	PS	遭化师杀人事件~密尔顿警部的搜查档案	PS、SS
恐怖惊魂夜 2~监狱岛的传说~	PS2	DESIRE	SS
赤川次郎 月之光~沈钟的杀人	PS2	南方珀堂登场	PS,SS
神秘的 F~THE PERFECT INSIDER~	PS	天城紫苑	SS
名探侦柯南最强的搭档	PS	时空探侦 DD~幻之罗勒莱~	SS
MISSING PARTS the TANTEI stories	DC	EVE burst error	SS
数字福尔摩斯	PS2	蓝色·芝加哥布鲁斯	PS,SS
金田一少年事件簿~10 年目的招待状	GB	犯行写真	SS
名探侦柯南~诅咒之航路~	GB	RAMPO	SS
名探侦柯南~奇岩岛秘宝传说~	GB	北斗星之女	PC-E
名探侦柯南~夕暮的皇女	WS	秘密的花园	PC-E
火焰圣母	DC	谜之马丝卡赖特	PC-E
EVE The Fatal Attraction	PS	山村美纱~金盏花京都绘皿杀人事件	PC-E
EVE ZERO	PS,DC	私人的偶像	PC-E
探侦绅士 DASH!	DC	福尔摩斯的探侦讲座 1	PC-E
逆转裁判	GBA	福尔摩斯的探侦讲座 2	PC-E
名探侦柯南~3 人的名推理	PS	恐怖惊魂夜	SFC,PS
名探侦柯南~最大的危机	WS	Wan Chai Connection	SS
名探侦柯南~寺院杀人事件	GB	爱之卡撒布兰卡~超越时空的信	3DO
幻想的阿尔蒂米斯	PS	乡愁 1907	MDCD
九九之迷探侦	PS	罪逆的季节~东京-南纪白浜连续杀人事件	3DO
探侦神宫寺三郎~灯火消失的时候	PS	山村美纱~京都鞍马山庄杀人事件	3DO
夜光虫 II~杀人航路~	N64	恶魔的招待状	FC
デイジャヴ I & II	GB	野球杀人事件	FC
续·御神乐少女探侦团~完结编~	PS	Dejavu	FC
银色事件	PS	赤川次郎的幽灵列车	FC
金田一少年事件簿 3~青龙传说杀人事件~	PS	山村美纱~京都财团杀人事件	FC
探侦神宫寺三郎 Early Collection	PS	探侦神宫寺三郎~时过境迁	FC
名探侦柯南~魔术预知梦见猫	DC	西村京太郎神秘事件~超级快递杀人事件	FC
超能力侦探 EIJI	PS	玛塔俱乐部	FC
MIZZURNA FALLS	PS	名探侦福尔摩斯~M 的挑战状	FC
欧亚快递杀人事件	PS	山村美纱~京都花的密室杀人事件	FC
名探侦柯南	PS	西村京太郎神秘事件~蓝色列车杀人事件	FC
御神乐少女探侦团	PS	名探侦福尔摩斯~雾之伦敦杀人事件	FC
双瞳女郎	PS	探侦神宫寺三郎~横浜港连续杀人事件	FC
EVE The Lost One	SS,PS	杀意的阶层	FC
探侦神宫寺三郎~梦的终结	PS、SS	山村美纱~京都龙之寺杀人事件	FC
时空探侦 DD2~叛逆的阿布拉赛尔~	PS	北海道连锁杀人事件	FC
夜想曲	PS	神秘名探侦	FC
名探侦柯南~疑惑的豪华列车	GB	福尔摩斯~伯爵小姐诱拐事件	FC
名探侦柯南~地下游园地杀人事件	GB	密西西比杀人事件	FC
三毛猫~福尔摩斯的骑士道	GB	波特比亚连续杀人事件	FC

FBI 十大通缉犯

无论是在影视、动漫领域，还是在游戏之中，暴力被美化已成为一种趋势。然而，现实并不那么浪漫。游戏教会你们趣，但面对生活则必须冷静客观。下面，让我们来看一看真正罪犯的面目吧，他们是美国联邦调查局（FBI）通缉的十大罪犯。

成立于 1908 年的 FBI，于 1950 年 3 月 14 日开始设立"十大通缉犯"，旨在通过公布一些重大逃犯的照片及年龄、身高、体重、体型、发色、眼睛、肤色、性别、种族、职业、化名等情况，让公众协助将其缉拿归案。上"十大通缉犯"名单并非"易事"：嫌犯须有较长的严重犯罪记录，或被认为对社会构成了严重威胁；事先经过 FBI 各门机构的推选和初选，最后由副局长亲自裁定。"十大通缉犯"一般固定为十人，缺一个，就会再补一个，但偶尔也会"超员"——1968 年谋杀马丁·路德·金的厄尔·雷是首位"第十一名通缉犯"。

目前"榜上"的"十大通缉犯"全是男性，名单如下：

●本·拉登
（Usama Bin Laden）

43 岁的沙特人拉登是美国要抓的头号"通缉犯"。据称他策划的多起恐怖行动已要了 200 多名美国人的命，美国为捉拿他已开出天价，创美国历史之最。

●詹姆斯·J·巴尔杰
（James J. Bulger）

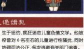
被悬赏 100 万美元，罪名是涉嫌领导一个犯罪组织，巴尔杰脾气暴躁，在 70 年代和 80 年代搞了多起谋杀，还从事敲诈勒索、毒品交易和其他非法活动。

●维克托·曼纽尔·赫雷纳
（Victor Manuel Gerena）

1958 年 6 月 24 日出生在纽约。1983 年 9 月，25 岁的赫雷纳持枪从西哈特福德的美国联邦储备银行抢劫了大约 7 百万美圆并劫持了两名在场的员工做人质。

●理查德·史蒂夫·葛德博格
（Richard Steve Goldberg）

1945 年 11 月 9 日出生于纽约，疯狂迷恋儿童色情文学。他被控曾对 6 名左右的儿童进行性骚扰，同时妨碍司法公正，多次逃避有关部门追查。



●詹姆斯·斯本瑟·斯宾凯特
（James Spencer Springette）

1960 年 8 月 16 日（18 日）出生于 St. Thomas, U. S. Virgin Islands。罪名是走私并贩卖毒品，同时设立毒品工厂。此外，他还涉嫌洗黑钱。现已被捕获。

●霍普顿·埃里克·布朗
（Hopeton Eric Brown）

黑人，出生在牙买加的蒙特哥湾。1997 年 3 月 21 日，他和几个同伙打死了一名毒犯及其女友。此外他还涉嫌在牙买加的蒙特哥湾杀死两人。

●罗伯特·威廉姆·费舍
（Robert William Fisher）

1961 年 4 月 13 日出生于纽约。2001 年，此君毫无人性地杀死了自己的妻子和两个年幼的孩子，此外他还涉嫌多起谋杀案和纵火。

●格伦·斯图尔特·戈德温
（Glen Stewart Godwin）

1958 年 6 月 26 日出生在佛罗里达州的迈阿密，中等身材，曾经自己经营了一家工具店，做过技工，建筑工人。曾因谋杀罪被判入狱，经常身带手枪或来复枪。

●艾里克·罗伯特·鲁道夫
（Eric Robert Rudolph）

鲁道夫是年龄最小的赏金百万美元的通缉犯，他涉嫌制造 1996 年亚特兰大奥运会中央公园爆炸案和亚拉巴马州伯明翰一诊所爆炸案，涉嫌炸死炸伤 150 多人。

●唐纳德·尤金·韦布
（Donald Eugene Webb）

1931 年 7 月 14 日出生在美国奥克拉荷马城。1980 年 10 月他谋杀了警察局长 Saxon-burg Penn，在用硬物突然袭击他的头部和脸部后，开了两枪将其击毙。

热血道场

“格斗之王”系列的人物名称、名词出处一文受到大量读者的欢迎，本月登场的是关于“超能力队”和“龙虎队”的资料。此外，关于“格斗之王 EX2”的背景资料续报希望大家喜欢。









“格斗之王”系列名词出处研究（2）

此次登场的是巴西队，对列欧娜等感兴趣的玩家可以从中寻找自己需要的资料。

角色	对象物	出处	出处种类	内容
镇元斋	招数	醉拳	武术	中国武术
麻宫雅典娜	水手服姿态	美少女战士	动画	动画版“美少女战士”中的相同姿态
	拍尘牙	银河烈风	动画	同名
	流墉牙	银河疾风	动画	同名
	弹控牙	超兽机神	动画	同名
椎拳崇	仙气发劲	龙狼传	动画	主人公史郎的同名技
包	幻影头技	幻影斗技第 1 作	游戏名	游戏名称的演化
	クリティカルスロウ	幻影斗技第 2 作	游戏名	游戏名称的演化
	サイコボールアタックMAX~Striker MIX	DDR2ndMIX	游戏	游戏中曲子名称的演化
	サイコボールアタックIIDX	BEAT MANIA IIDX	游戏	游戏标题的演化
坂崎琢间	形象	大山倍达	现实	极真流空手道的创始人，据说是无敌的空手道大师
坂崎由莉	台词“あんたバカア?”	新世纪福音战士	动画	明日香的台词
	台词“サービスサービス”	新世纪福音战士	动画	葛城美里的台词
	台词“エイエイ! オーオー! ジャーンプ! ブイブイ!”	日本公主	漫画	角色的对白
	必杀“ユリちょう回し蹴り”	街头霸王	游戏	龙卷旋风腿
	必杀“飞燕烈孔”	街头霸王	游戏	肯的超必杀“升龙烈破”
	必杀“灭鬼斩空牙”	街头霸王	游戏	龙的超必杀“真升龙拳”
	必杀“ユリちょう燕舞”	街头霸王	游戏	豪鬼的“瞬狱杀”
坂崎良	极限的龙虎	山崎照友、添野义二	现实	擅长腿技的山崎照友和擅长拳法的添野义二，当时被人们称为“日大之龙”和“城西之虎”，同时更有“极真的龙虎”之称号。所以，坂崎良与罗伯特的称号“极限的龙虎”便是由此而来。
	必杀“飞燕疾风脚”	飞燕脚	现实	大山倍达嫡传弟子真树日佐夫的技巧，曾经以此打败获得 WWW 冠军的基拉·巴蒂·奥森
罗伯特	形象	史蒂芬·西格	电影明星	擅长空手道的好莱坞动作明星
	必杀“首切り投げ”	忍者龙剑传	游戏	忍者龙剑传中龙·隼的必杀技
	必杀“九头龙闪”	浪客剑心	漫画	主人公绯村剑心的同名奥义



“格斗之王 EX2”背景研究(2)



注目点 1：八神的搭档

根据设定，八神的两位搭档——黑樱王羽和华守纯与主角队的大神零儿一样，都是十种神器的后代。她们的登场，无疑更是强调了“大蛇一族”在本作背景中的地位。

但是，到目前为止，八神与黑樱王羽、华守纯组队的原因仍是个谜。他为何会再次受两个女子“利用”，其中必有深意。

【黑樱王羽】

从外表看是一个性格内向的女孩，善于使用暗器。在战斗中，距离的掌握将是胜败最大的关键。此外，她是“格斗之王”大会历史上最纤巧的角色——才 38 公斤哟！

身高：145cm、体重：38kg、血液型:A 型、生日:3 月 5 日、格斗种类:暗器

【华守纯】

高大的身材与强健的体魄，决定了她是体术方面的达人。擅长长距离投技，招术凶狠，破坏力强，这与“怒之队”的拉尔夫很相像。当然，她还是“格斗之王”大会历史上最高大的女性呢！

身长 199cm、体重：79kg、血液型:O 型、生日:6 月 8 日生、格斗种类:古武术

注目点 2：上阵父子兵

“龙虎队”的成员构成相当有趣，罗伯特首次被排除在成员之外，而坂崎一家三口则披挂上阵。

据设定表明，本届大会的赞助者之一，恰恰是罗伯特的父亲，为了避免嫌疑，罗伯特才只有退出。

不过，少了罗伯特的话，“龙虎”之名不免有些名不符实呀！



策略同盟

此次在本版块刊出的“日本武将绰号与称号一览”中的部分内容或许你以前已有所了解，但如此系统的归纳仍然颇见作者（请与本刊联系）的耐心与周详。因文章过长，所以我们会分两期刊出。







日本战国武将绰号与称号一览（上）

个人称号

本多重次——鬼作左
波多野宗高——丹波鬼
保科正俊——枪弹正
北条氏康——相模的狮子
北条纲成——地黄八幡
赤井直正——丹波的赤鬼
柴田胜家——破竹柴田
池田辉政——姬路宰相
长野业正——上州猛虎、上州的黄斑
长宗我部元亲——姬和子、土佐之能人
长坂信政——血枪九郎
德川家康——海道第一弓
渡边守纲——枪之半藏
大宝寺义氏——恶领主
岛津义弘——鬼石曼子
稻井教业——青鬼
大久保长安——天下总代官
岛左近——鬼胜猛
服部半藏——鬼之半藏
丰臣秀次——杀生关白
饭富虎昌——甲山的猛虎
富田重政——越后名人
高阪昌信——逃弹正
古田重然——织部
沟尾茂朝——庄兵卫
鬼小岛弥太郎——鬼小岛
后藤信康——黄后藤
户泽盛安——夜叉九郎
今川义元——东海巨人
金地院崇传——黑衣宰相
九鬼嘉隆——海盗大名
加藤清正——虎加藤
岖尾吉晴——佛茂助
井伊直政——井伊的赤鬼
可儿才藏——竹草之才藏
泷川一益——重炮手
立花道雪——雷之化身、鬼道雪
铃木重秀——杂贺孙市
龙造寺隆信——肥前之熊
马场信房——不死的鬼美浓
名古屋山三郎——日本第一枪
毛利元就——西国之雄
南天坊天海——黑衣宰相
片仓重长——怒鬼
薄田兼相——橙武者
秋山信友——武田军的猛牛
前田利家——枪之又左
森长可——鬼武藏
十河一存——鬼十河
上泉信纲——剑圣、上州第一枪
上衫谦信——越后之龙、军神
松野重元——主马
山中鹿之介——出云之鹿
陶晴贤——西国无双的大将
武田信玄——甲斐之虎
小幡虎盛——鬼虎
新纳忠元——鬼武藏
香西佳清——盲目大将
羽柴秀吉——猴子
原虎胤——美浓夜叉
伊达政宗——独眼龙
真壁氏干——鬼真壁
佐久间盛政——鬼玄蕃
佐久间信盛——撤退佐久间
足利义辉——将军剑圣
正木时茂——枪大膳
最上义光——出羽之骁将
斋藤朝信——越后之钟馗
斋藤道三——蝮蛇
织田信长——尾张大傻瓜、第六天魔王
织田信秀——尾张之虎
真田幸隆——攻弹正
真田昌幸——正后双能之士
真田幸村——日本第一武士
佐竹义重——鬼义重
佐佐成政——北陆孤狼

集体称号

八浜七本枪——粟井正晴、岸本次郎、国富贞次、小森三郎右卫门、六甘太郎兵卫、能势赖吉、马场职家

八代十三人众——奥野越前守、高桥骏河守、东织部、东主马、东四郎左卫门尉、东缝殿助、松木左马头、蓑田出云守、蓑田纪伊助、蓑田信浓入道、六原内记、宫原缝殿助、村山越前守

北条三家老——松田宪秀、大道寺政繁、远山纲景

北条五色备——笠原康胜（白备）、多目周防守（黑备）、富永右卫门尉（青备）、北条纲高（赤备）、北条纲成（黄备）

北条八老——松田宪秀、大道寺政繁、远山纲景、笠原康胜、多目周防守、富永右卫门尉、北条纲高、北条纲成

村上八人众——西条义忠、森村清秀、信田隆生、屋代道斋、盐崎八郎、五加重成、石川高清、高阪范重

大坂城七将星——真田幸村、长宗我部盛亲、木村重成、后藤又兵卫基次、明石全登、毛利胜永、大野治房

大坂七手组头——青木一重、伊东长次、中岛氏种、野野村吉安、速水守久、堀田盛重、真野赖包

德川三杰——本多忠胜、神原康政、井伊直政

德川四天王——酒井忠次、本多忠胜、神原康政、井伊直政

德川十六神将——酒井忠次、本多忠胜、神原康政、井伊直政、松平康忠、内藤正成、平岩亲吉、鸟居元忠、大久保忠世、服部半藏、高木清秀、米津常春、渡边守纲、鸟居忠广、大久保忠佐、蜂屋贞次

岛津四兄弟——岛津三郎左卫门义久、岛津又四郎义弘、岛津又六郎岁久、岛津又七郎家久

大友双璧——立花道雪、高桥绍运

丰臣五大老——德川家康、前田利家、毛利辉元、宇喜多秀家、小早川隆景（隆景死后由上杉景胜担任）

丰臣三中老——生驹正亲、堀尾吉晴、中村一氏

丰臣五奉行——浅野长政、石田三成、前田玄以、长束正家、增田长盛

丰后三老——吉冈长增、吉弘监理、臼杵监速

肥前三城七骑——今道纯近、大村纯辰、朝长纯基、朝长纯盛、藤崎纯久、宫原纯房、渡边纯纲（又称为大村家七勇士）

府中三人众——前田利家、佐佐成政、不破光治

锅岛三生——锅岛信生（直茂）、石井生札、下村生运

冈崎五人众——天野贞有、石川忠辅、植村新六、内藤义清、林藤助

海赤雨三将——海北纲亲、赤尾清纲、雨森弥兵卫

黑田双璧——母里太兵卫友信、后藤又兵卫基次

黑田八虎——井上之房、栗山利安、黑田一成、黑田利高、黑田利则、黑田直之、后藤基次、母里友信

黑田二十四将——黑田利隆、黑田利则、黑田直之、栗山利安、猫正传、益田正亲、母里友信、野村佑胜、野口一成、后藤基次、黑田一成、久野重胜、井上之房、菅正利、小河信章、桐山信行、林直利、吉田长利、村田吉次、竹森次贞、衣笠景延、三宅家义、毛屋武久、原种良

会津四家老——佐世、富田、平田、松本

加藤清正十六将——加藤舆右卫门、加藤右马允、加藤清兵卫、角（右边添一“鸟”字）平次、龙造寺又八、庄林隼人、贵田孙兵卫、吉村吉左卫门、山内甚三郎、九鬼四郎兵卫、天野助左卫门、木村又藏、森本义太夫、斋藤主水、赤星太郎兵卫、饭田觉兵卫

贱岳七本枪——福岛市松正则、加藤虎之助清正、加藤孙六嘉明、胁阪甚内安治、片桐助作且元、平野权平长泰、糟屋右卫门尉武则

立花四天王——由布惟信、十时连贞、安东家忠、高野大膳

六角义贤六宿老——蒲生贤秀、后藤秀胜、近藤贞治、平井定武、三云成持、目贺田纲清

芦名四天王——佐世种常、富田滋实、平田盛范、松本舜辅

利休门三人众——蒲生氏乡、细川忠兴、芝山宗纲（监物）

利休七哲——蒲生氏乡、细川忠兴、高山重友、古田重然、芝山宗纲（监物）、濑田伊繁、牧村利贞

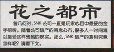
龙造寺四天王——成松信胜、百武贤兼、江里口信常、木下昌直（或圆城寺信胤，有争议）

六角两藤——后藤贤丰、进藤贤盛

美浓三人众——安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全

美浓四人众——安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全、不破光治

（待续）作者：亚联游戏 kuaiqing13（秀庆）



花之都市

曾几何时，SNK 公司一直是玩家心目中最硬的金字招牌。随着公司破产的消息公布，很多人一时间难以接受这样残酷的现实。那么，SNK 破产的真相究竟怎样呢？请看下文。



SNK 破产真相

对于 SNK 破产事件的整理

97 年，SNK 投入大量资金开发 Hyper NEO·GEO64 主板，3D 影像的霸王丸和娜可露露引起轰动，并有意将 KOF 3D 化。

98 年，Hyper Ng 64 第一作"侍魂 64"发售，毁誉参半，KOF 3D 化的构想基本破灭。

99–2000 年，3D 侍魂下一作"阿斯拉斩魔传"几乎彻底失败，"饿狼"3D 作品"Wild Ambition"被评价为"连初代的饿狼传说还不如"，"武力"由于"无敌之龙"坂崎良的登场，号称"龙虎之拳 3"，尽管画面和操作性上有所进步，但太过另类的系统和操作方式使得武力基本也失败。自此，Hyper Ng 64 主板彻底失败，SNK 自 95 年以后良好的财政状况开始恶化。

同期，由高堂力主开发手掌机的方案开始进行，很快，NGP 发售，接着彩色版 NGP 相继发售，sega 象征性的在 NGP 上制作了 sonic 等作品，主力作品依旧是 SNK 系的格斗游戏，可惜由于掌机无法把 KOF，饿狼的真正魅力表现出来，很快 NGP 和 NGPc 陷入困境。至此，尽管 SNK 在街机(KOF99、饿狼 mow)和 DC 上(KOF–dm1999、KOF99evo)的几个作品取得了较好的评价和销售，但依旧难以抵挡 Hyper Ng 64 和 NGP 系列造成的巨大财政亏损。

2000 年初，SNK 亏损 380 亿日元。同时 SNK 向法院提出债务免除申请。ARUZE 为摆脱局限于柏青哥嫩的局面，有意收购 SNK，而 SNK 正有意借助一个渠道暗渡陈仓，双方一拍即合，ARUZE 出资 50 亿元收购 SNK。由于 ARUZE 拥有 SNK 的 51%股权，SNK 债务得以缓慢偿还，SNK 股票也上涨，此时 ARUZE 是 SNK 的 380 亿债务的担保人，双方的合作比较顺利。

可惜，终不愿久居人下的 SNK 此后的行动却是 ARUZE 所没有想到的。

SNK 提出向韩国投资并进行发展的请求，ARUZE 准许，这其实是 SNK 准备自立的一步。

2001 年 4 月，SNK 向大阪法院提出"民事再生"方案，其实质是以韩国公司(其他员工名义所设立)法人的名义申请 SNK 为新公司，如果法院通过申请，SNK 可以完全免除 380 亿的债务，而且 SNK 也不会消失。这虽然对于玩家来说一个好事，但却是不道德的行为，因为 ARUZE 是 380 亿元的担保者，这笔债务将由 ARUZE 偿还，同时 SNK 还等于欺诈 ARUZE 的 50 亿收购资产。可惜法院并未通过 SNK 的再生申请，但对于 SNK 来说，并没有实质性的影响。SNK 利用了日本法律的一些空缺，为自己开了一条生路。SNK 尽管已经不能再存在，但还拥有游戏的各种版权等等的无形资产，而拥有优先购买这些无形资产权的是原 SNK 的员工，而不是 ARUZE，同时，ARUZE 依旧要偿还 SNK 的 380 亿债务。

随后 SNK 宣布破产，网站也停止更新。此时 ARUZE 由于要偿还 SNK 原本负债的 380 亿元，尽管原 SNK 各种有形资产价值 100 亿元，但 ARUZE 依旧亏损 280 亿日元，这还不包括 ARUZE 收购 SNK 的 50 亿日元和替 SNK 在韩国投资所注入的资金。而原 SNK 员工已经分散到日本和韩国各个相关公司之中，包括 EOLITH，MEGAKING，BREZZA，SUN，SAMMY，PLATMORE 等等。SNK 尽管丧失了以前的有形资产，但开发人员和各种版权这些无形资产却依旧在掌握中，所以为 SNK 的再生创造了关键的条件。由于 380 亿的债务全部转移到 ARUZE 的帐上，再加上 ARUZE 曾经为 SNK 在韩国进行的投资，SNK 也有了必要的资金重生。

Brezza 的 CEO 为原 SNK 营业部负责人长野，SNK 通过 brezza 进行了重组。同时，和 SNK 有千丝万缕联系的 PLATMORE 得到了大部分原 SNK 的游戏版权，包括 NEO·GEO 的使用权。

期间各公司进行了人员流动，但归根到底依旧是原 SNK 的员工与高层，也是原 SNK 的延续。为了不使招牌系列 KOF 在 2001 年断档，SNK 将部分 KOF 版权卖给韩国 EOLITH，但也仅限于 2001 和 2002 两部作品，而且 EOLITH 也仅仅是通过 KOF 的知名度为自己的企业进行宣传，整个游戏依旧是原 SNK 员工(主要是 KOF 开发小组，饿狼 mow 也有部分开发人员参与)进行开发与制作，EOLITH 仅仅是在财政上进行支持，当然还有在游戏 opening 中让 EOLITH 的名字露一下脸。可以说 KOF2001 原 SNK 并未进行太大的财政支持，而韩国公司花钱买知名度也是自愿，所以也就能够进行合作。

经过 2000 和 2001 年的变数，使得原 SNK 的高层和员工野心小了很多，重新开始踏踏实实的在 mvs 上制作游戏。这里要说一点，SNK 从 1998 年财政开始恶化到 2001 年破产，盗版 mvs 和模拟器在其中起的作用并不大，自身研制的硬体 Hyper Ng 64 和 NGP，NGPc 的彻底



失败才是 SNK 财政急剧恶化的主要原因。KOF2001 大卡限量 500 套发售只是英文版，日本发售首周依旧是几千套，想想几年以前 KOF95 首周量也就 2 万多，再考虑到 2d–fig 早已不是业界焦点这一因素，KOF01 的发售量还是不错的。正所谓 SNK 铁杆 FANS 不会因为 ROM 的出现而不买大卡。至于盗版大卡，在日本几乎也没有市场，所以 SNK 并未受到盗版太多的影响。主力市场在日美欧的 mvs 街机，盗版现象也不多，至于国内泛滥的盗版 mvs，就如同其他各种软件一样，都不是该公司的主要市场所在，所以影响也就不大。

SNK 从财政恶化到最终破产是当年 SNK 决策层野心过大和不自量力的表现，SNK 这样资产的中等公司，经不起连续的失败。如果当时能够踏实的制作 mvs 游戏，也不会有今天的结果。但在处理 SNK 破产以后出路的问题上，SNK 走了一条不太道德的途径，ARUZE 成了替罪羊，原因也是野心过大，一心想往其他方面发展，才会收购 SNK，而 SNK 当时正想找一个依托，所以 ARUZE 成了背负 380 亿债务的对象。

SNK 走了一条假破产，真欺诈的路子，尽管成功的借尸还魂，但其中的手段也令人不齿。但是正所谓胜者为王，败者为寇，如果 SNK 的游戏自此也彻底消失，恐怕玩家会更加的不愿接受。

未来将会怎样?

正如我们所看到，PLATMORE 在 2002 年和 2003 年都会有不少优秀游戏推出，对于 SNK 的固定用户和玩家毕竟是个好消息，拥有广大的固定用户尽管也会限制公司的一些策略和发展，但只要能踏实的制作，也不会沦落到找替罪羊还债的地步。尽管 SNK 没有沦落到 DATA EAST，HUMAN 等等的地步，但如果今后 NEO·GEO 想法依旧很多，有很多不切实际的梦的话，难保不再次出现 2001 年的情况。

不必为了 SNK 的破产而悲伤，也不必为了 SNK 的重生而欢呼雀跃，都是商业性的游戏公司，盈利才是他们的根本目的。对于玩家而言，真正的去玩自己感兴趣的游戏才是最重要的。

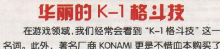
作者：md2

挑战极限

从八位机时代开始，"K-1格斗技"的名字就不断出现在游戏发售表上。作为日本最受欢迎的体育项目，"K-1格斗技"究竟包含着怎样迷人的内容呢？下面的文章将为广大读者提示其中的奥秘。







华丽的K-1格斗技

在游戏领域，我们经常会看到"K-1格斗技"这一名词。此外，著名厂商KONAMI更是不惜血本购买了"K-1"版权，以便独家享有该类型游戏的专有制作权。由此可见，"K-1"在日本国民，尤其是青少年的目中地位不同凡响。那么，"K-1"究竟是一种什么样的运动呢？

参考游戏

●K-1 WORLD GRAND 2001 开幕版
机种：PS、厂商：KONAMI

●K-1 WORLD GRAND PRIX 2002
机种：PS2、厂商：KONAMI

●K-1 POCKET GRAND PRIX2
机种：GBA、厂商：KONAMI





K-1是一种搏击比赛，K为Karate, Kongfu, Kickboxing等项目第一个字母的简写，这些项目均为一定规则下的搏击项目，1为第一、顶级之意，合在一起的含意为顶级搏击大赛。

K-1目前为日本国内最具影响的搏击比赛，并且其影响已逐步扩展到日本以外。K-1在比赛形式上突破了传统体育比赛的单调模式，迎合现代观众尤其是青少年观众追求时尚的心理，大胆借鉴现代流行音乐和流行歌曲演唱会的表现方法，将最先进的灯光、音响、舞美、音乐导入比赛之中，进行了成功的结合。

从某种意义上讲，K-1的成功是现代体育与现代表演艺术结合的成功。K-1给传统武技导入了一种全新的表现形式，冲击了传统武技固有的许多观念。K-1的成功，在日本国内引起其他武术流派的广泛关注，这种关注部分来自K-1对其他项目的冲击，另一部分则来自对其他武术流派对新技术条件下自身发展前景的思考。

竞赛还是表演

传统的体育比赛可以归结为锦标主义或金牌主义，其实质是体育比赛的结果——比赛成绩及金牌，故而围绕传统体育比赛的训练、组织、裁判等都是为比赛结果服务，比赛的观赏性和可视性只是一种副产品、从属物。运动员被置于竞赛的核心地位，观众的有无并不重要。

K-1将商业主义原则导入了体育比赛，商业主义的本质是以观众为核心，体育比赛的运作是生产一种可供消费的产品，通过现场或电视媒介来传导这一产品，并获得商业价值，故而比赛的训练、组织、裁判等都是为满足观众服务的。

同时，对体育比赛这一产品进行强有力的商业包装，这种包装观念来自于现代表演艺术的发展，包装的形式则是借用了现代灯光、音响、音乐、舞美艺术，以达到充分刺激观众视觉、听觉的目的，充分满足现代社会充满紧张、压力、焦虑的人们放松身心的需要。所有有利于满足观众需求的形式和内容都有可能被引入了商业主义的体育竞赛。

持有锦标主义竞赛观念的人在观看K-1的现场比赛时，将会发现K-1已经突破了传统体育比赛，运动员的个性张扬成为重要的内容，有些场次的比赛显露出十分明显的的"作秀"和"猫腻"的痕迹，现场主持人肆意引导观众的情绪，彩色大屏幕刻意夸张局部的细节。实质上K-1是比赛还是表演对K-1来说并不重要，重要的是观众，观众需要比赛的时候就是比赛，观众需要表演的时候就是表演。

K-1的观众定位

K-1的现场观众，95%以上是20岁左右的年青人，其中80%左右是热恋中的男女青年，现场极少发现50岁以上的观众。毫无疑问，这是无形的市场之手进行双向操作的结果。20岁左右的年青人正是所有社会最具活力、最富想象的阶层，他们的思想缺少约束，他们追求社会上所有认为应该追求的东西，他们想表现与众不同。但是他们的经济实力和社会经历、资历，使他们的现实与理想总是产生距离，他们想成为社会的主流，可是只能服从社会。现实与梦想的差距，造成他们的痛苦与焦虑。因此，他们只能把头发染成金黄、彩色，穿上厚底的皮鞋、宽口的喇叭裤，吸引社会的注意。因此他们创新社会，社会也为他们创意，酷(cool)、摩登(modern)都是被他们创造的名词，也是用来形容他们的。尤其在异性面前，他们更加愿意昭示他们的与众不同，这种昭示有时是不惜代价的。

K-1比赛所显示的是一种力的较量，表现的是一种雄性的魅力。运动员强健发达的肌肉，冷酷而无所畏惧的表情，强而有力的拳脚进攻，极易引发观众的英雄崇拜情结。这种情结诱发出他们的梦，同时也满足他们的心理需求。强烈、刺激、变化的激光灯，嘈杂、狂躁、振撼的摇滚和爵士乐，加上主持人歇斯底里的狂叫，足以发泄年青人心中所有的压抑、忧郁和烦闷的心境。

K-1的竞赛规则

K-1的竞赛规则是典型的商业主义规则，规则是为现场气氛和观众感受服务的，许多被传统竞赛认为神圣不可侵犯的原则得到了修改。K-1的规则对竞赛过程的关注高于对竞赛结果的关注。实际上，结果是对运动员的，过程是对观众的，观众对竞赛结果的关注是由竞赛过程形成的。没有激烈、精彩的竞赛过程，枯燥的竞赛结果对于观众是没有任何意义的。

搂抱和消极进攻这类在传统竞赛规则中束手无策的顽症，在K-1的规则中给予了毫不留情的扣分。具有血腥色彩和强刺激的击倒(KO)给予了高度的渲染。在记分方式上，K-1给予了高度简化，裁判除了在处理高度专业化的问题和判断极为接近的比赛结果时发挥作用外，一般的比赛结果观众即可预以判断，实际上，观众的判断就是规则的判断。

K-1的技术

K-1比赛中运动员运用的技术十分简洁，主要的拳法技术为拳击的直拳、摆拳、勾拳，腿法技术为低鞭腿及少量的高鞭腿，部分有特色的高水平运动员偶尔可使用转身后摆拳和转身扫摆腿。K-1技术的简洁性，作为项目开展的初期，便于使观众理解这一运动。但是当观众对这一项目有了一定深度的了解，并通过对K-1的兴趣开始对其他项目的关注时，K-1技术的简洁性显然难以继续满足观众增长了的胃口需求。

K-1的场地布置

K-1的场地布置采取了表演区和拳台分离的方式。这种二分的方式，有利于克服在比赛期间拳台单调，缺乏背景变化的缺点。在比赛期间，如果比赛平庸、枯燥或短暂停赛时，大屏幕和表演区灯光及制景的变化可以适时转移观众的视觉，减少冷场给观众心理造成的不适感。同时表演区也是运动员出场首先通过的区域，在表演区的灯光调控下，可以充分反映运动员的自信。在表演区和拳台之间使用了一条50米左右的大通道，使运动员在上场前，观众可以充分运用现场视觉和大屏幕的特写，判断运动员的心理、实力，观察运动的长相，决定自身的喜好。

比赛拳台作了加高处理，普通拳台的高度为95-100厘米，K-1将拳台做成了120厘米，据说这样做的理由有二：一、通过提高拳台的高度，现场观众视觉比较舒服，尤其是后排观众不易被前排观众遮挡视线。二、便于电视转播和摄影记者拍照。由于K-1的观众相对固定，因此为了每次给观众有一种新颖感，K-1的舞美及背景制景每次都不一样，本次采用音乐喷泉和两个大气球制作的龙、虎作为背景，并通过激光幻灯成像技术，在喷泉上方制作动态立体画面，结合必要时的烟花及背景烛光，形成一个完整的画面。

总之，K-1称得上是竞技与表演完美结合的运动。



日本游戏机及配件卡通 VCD/DVD/CD 大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037　　传真号码：028-83361193
中国火星游戏网 www.marsgame.com 即将全新改版，敬请关注（新闻、邮购、时时更新）
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8 元 / 张，DVD:25 元 / 张，音乐 CD:7.8 元 / 张。购碟邮费 15 元（无论多少，不限品种）
邮购地址：成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发（收）　邮编：610051
门市部地址：成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D5-D6　电话：028-85230945
邮购查询热线：028-83414399
邮购赠品：凡一次性购买金额 100 元以上可获赠价值 28 元太八或太十项链一条
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款四天后来电告知。

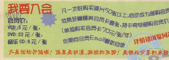
日本名卡通动画精选（全彩画正版，日语发音，中文字幕。特价：3.8 元 / 片，继续提供 VCD 补单服务，补齐您 VCD 残缺部分，价格，邮费不变。

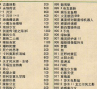
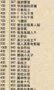
- 005-1 男儿当入樽珍藏版 2CD
- 005-2 男儿当入樽 4CD
- 005-3 男儿当入樽 TV 版 35CD
- 002-1 梦幻妖女 12CD
- 002-2 妖子魔剑 6CD
- 010-1 JOJO 冒险（第一卷） 3CD
- 010-2 JOJO 冒险（第二卷） 7CD
- 014-1 W-尽华尔兹 2CD
- 014-2 高达 G 17CD
- 014-3 W 高达 TV 版 17CD
- 014-4 高达 08MS 小队 6CD
- 014-5 高达 0080 3CD
- 014-6 高达 0083 6CD
- 014-7 高达 Z 17CD
- 014-8 高达 ZZ 16CD
- 014-9 高达 X 17CD
- 014-10 高达 F9 12CD
- 014-11 高达逆袭夏亚 2CD
- 014-13 高达 079TV 16CD
- 014-14 MS08 小队（完结篇） 1CD
- 014-16 SD 高达 G 世 1CD
- 014-17 V 高达 TV 版 17CD
- 014-18 MS08 小队吴兰传说 1CD
- 014-19 蓝色高达 1CD
- 014-20 高达 0083（剧） 2CD
- 014-21 机动梦日记 1CD
- 014-22 高达 MTV 1CD
- 014-23 三色高达 TV 14CD
- 014-24 高达 W 战争回忆录 4CD
- 014-25 高达 G 剧场版 2CD
- 014-26 W 高达杀人课 2CD
- 014-27 ZZ 高达剧场版 2CD
- 014-28 X 高达剧场版 2CD
- 014-29 0079 剧场版 2CD
- 017-1 不可思议游戏 TV 19CD
- 017-2 不可思议游戏（剧） 2CD
- 017-3 不可思议游戏晨曦篇 6CD
- 017-4 不可思议游戏永久传 4CD
- 025 银镜传说（剧） 4CD
- 029-1 橙露（剧） 2CD
- 029-2 橙露（TV） 24CD
- 029-3 橙露 OVA 4CD
- 032 暗黑破坏神 3CD
- 035 天空之城 2CD
- 037-1 怪医秦博士千喜版 2CD
- 037-2 怪医秦博士 TV 版 8CD
- 038 OVA2 5CD
- 052-1 城猎-天才教授 2CD
- 052-2 城猎-爱与连发枪 2CD
- 052-3 城猎-百万美金 1CD
- 052-4 城猎-海湾之战 1CD
- 052-5 城猎-便衣女警 2CD
- 052-6 99 城市猎人 2CD
- 052-7 城市猎人 OVA 5CD
- 058-1 樱花大战全集 2CD
- 058-2 樱花大战 OVA 6CD
- 058-3 樱花大战 TV 版 25CD
- 058-4 樱花大战真人版 4CD
- 058-5 樱花大战写真集 2CD
- 060 碧奇云-兰色种子 13CD
- 061-1 万能文化猫娘 6CD
- 061-2 万能文化猫娘 OVA 3CD
- 062-1 幽游白书（剧） 2CD
- 062-2 幽游白书（TV） 38CD
- 062-3 幽游白书（电） 1CD
- 062-4 幽游白书-大百科 1CD
- 062-5 幽游白书-飞影之章 1CD
- 062-6 幽游白书-幽助之章 1CD
- 062-7 幽游白书-黑暗武术之章 1CD
- 063 电影少女 3CD
- 069-1 X 战记 2CD
- 069-2 X 战记 TV 20CD
- 071-1 卒业 4CD
- 071-2 卒业圣罗 V 1CD
- 075 风魔小次郎 6CD
- 076-1 真孔雀王 2CD
- 076-2 孔雀王 3CD
- 078 圣子到 BOY 12CD
- 079-2 天地无用-魉皇鬼 9CD
- 079-3 天地无用炎夏之圣诞 2CD
- 079-4 新天地无用（TV） 9CD
- 079-5 天地无用遥远的思念 2CD
- 079-6 天地无用外传 9CD
- 079-7 天地无用地球篇 7CD
- 079-8 天地无用宇宙篇 7CD
- 082-1 超-可有记得爱 2CD
- 082-2 超时空要塞加强版 4CD
- 082-3 超时空要塞 23CD
- 082-4 超时空要塞（TV） 12CD
- 082-7 超时空要塞歌集 1CD
- 082-9 超时空要塞 D7OVA 4CD
- 082-10 超时空 7（第一部） 13CD
- 082-11 超时空要塞 7（第二部） 11CD
- 082-12 超时空要塞爱丽斯 2CD
- 089-1 龙珠 Z 之冥界超激战 1CD
- 089-2 龙珠 Z 银河最强战士 1CD
- 089-3 龙珠 ZOVA 大全集 13CD
- 089-4 龙珠-地球保卫战 1CD
- 089-5 龙珠-热血热斗 1CD
- 089-6 龙珠-神龙传说 1CD
- 093 龙猫 2CD
- 095 斗神传 2CD
- 099 百变狸猫 2CD
- 103 圣传 2CD
- 105-1 我的爱神 3CD
- 105-2 幸运 Q 版我的爱神 6CD
- 105-3 幸运女神 2000（剧） 2CD
- 106 风之谷 2CD
- 107-1 3×3 只眼（一） 4CD
- 107-2 3×3 只眼（二） 3CD
- 109 魔法提琴手 9CD
- 110 魔女宅急便 2CD
- 111-2 魔剑美神第一卷 2CD
- 111-3 秀逗魔道士第三部 9CD
- 111-4 秀逗魔道士第二部 13CD
- 111-5 秀逗魔道士第一部 9CD
- 111-6 秀逗魔道士第二卷 2CD
- 111-7 秀逗魔道士剧场版 4CD
- 111-8 秀逗魔道士剧场版 1CD
- 113 阿尔斯兰战记 4CD
- 115-1 相聚一刻 TV 32CD
- 115-2 相聚一刻岛外篇 1CD
- 118-1 新世纪福音战士 TV 13CD
- 118-2 新世纪剧场版 4CD
- 121 超魔神英雄传 25CD
- 123-1 浪客剑心特别版 1CD
- 123-2 浪客剑心 TV 版 40CD
- 123-3 浪客剑心剧场版 2CD
- 123-4 浪客剑心追忆篇 4CD
- 123-5 浪客剑心未放映之秘藏 1CD
- 123-6 浪客剑心-逆刃刀 2CD
- 123-7 浪客剑心-明治剑客 1CD
- 123-8 浪客剑心珍藏版 3CD
- 123-9 浪客剑心人气排行榜 1CD
- 123-10 浪客剑心四乃森仓紫 1CD
- 123-11 浪客剑心濑田宗次郎 1CD
- 123-12 浪客剑心相乐左之助 1CD
- 123-13 浪客剑心剑核大全 1CD
- 123-14 浪客剑心名胜全集 1CD
- 123-15 浪客剑心星霜篇 2CD
- 131-1 罗德岛战记（吟游诗人） 6CD
- 131-2 罗德岛战记（英雄骑士） 9CD
- 134 宫崎峻 MTV 1CD
- 148-1 攻壳机动队剧 2CD
- 148-2 攻壳机动队 M66 1CD
- 152-1 少女革命 TV 13CD
- 152-2 少女革命剧 2CD
- 154-1 天空战记 3CD
- 154-2 天空战记 TV 19CD
- 158-1 北斗之拳 2CD
- 158-2 北斗之拳（TV） 30CD
- 160 强殖装甲 6CD
- 162-1 口袋宝物小精灵 TV 版 28CD
- 162-2 宝物小精灵诞灵 2CD
- 162-3 宝物小精灵爆裂 2CD
- 162-4 皮卡丘的寒假 1CD
- 162-6 皮卡丘与皮卡丘 1CD
- 162-5 皮卡丘体育对抗赛 1CD
- 162-7 皮卡丘结晶塔 2CD
- 162-8 口袋宝物小精灵剧场版 1CD
- 162-9 皮卡丘探险队 1CD
- 162-10 露丘拉的圣诞节（特别篇） 1CD
- 170 铁拳 1+2 2CD
- 181 王立宇宙军 2CD
- 188-1 银河英雄新战争序曲 2CD
- 188-2 银河英雄 TV 55CD
- 188-6 银英外传白银之谷 2CD
- 188-7 银英外传黄金之翼 1CD
- 188-9 银英战国群雄传 18CD
- 188-10 银英外传螺旋迷宫 7CD
- 188-11 银英传千亿之星 6CD
- 188-12 银英外传反叛者 2CD
- 195-1 魔法骑士特别版 2CD
- 195-2 魔法骑士 TV 18CD
- 201-1 97 拳王攻略 2CD
- 201-2 98 拳王攻略 1CD
- 201-3 99 拳王攻略 1CD
- 201-4 2000 拳王 1CD
- 201-5 新拳王 99 2CD
- 209-1 吸血姬美夕剧 2CD
- 209-2 新吸血美夕 TV（完） 9CD
- 200 突而其来的妻子 1CD
- 211 铳梦 1CD
- 212-1 侍魂破天降魔之章 1CD
- 212-2 侍魂斩魔传 2CD
- 223 猫眼 3 2CD
- 225-1 宇宙骑士 TV 18CD
- 225-2 宇宙骑士 II 3CD
- 234 真女神转生 2CD
- 245 幽灵公主 2CD
- 246-1 纯情房东俏房客 9CD
- 246-2 纯情房东俏房客特别版 2CD
- 246-3 纯情房东 OVA 1CD
- 246-4 纯情房东柔太篇 2CD
- 500-1 圣斗士真红少年 1CD
- 500-2 圣斗士最终战士 1CD
- 500-3 圣斗士黄金苹果 1CD
- 500-4 圣斗士海皇篇 5CD
- 500-5 圣斗士 TV 25CD
- 500-6 圣斗士-BTX 9CD
- 500-7 圣斗士北欧篇 9CD
- 500-8 圣斗士神与神激战 1CD
- 505-1 金田一 TV 版 13CD
- 505-2 金田一歌剧院 2CD
- 505-6 金田一少年杀数谜悬岛 2CD
- 505-5 金田一人偶世界 5CD
- 505-7 金田一神秘马戏团 4CD
- 505-8 金田一七赖美雪之杀人事件 1CD
- 506 岁月童画 2CD
- 507-1 卡通 MTV 精选 11CD
- 507-2 卡通 MTV 精选 21CD
- 507-3 卡通 MTV 精选 31CD
- 507-4 卡通 MTV 精选 42CD
- 509-1 生化危机 2 攻略 1CD
- 509-2 生化危机 2 真人版 2CD
- 509-3 生化危机 3CG 恐龙危机 CG 1CD
- 509-4 生化危机 3（真人版） 2CD
- 509-5 生化危机 2002 真人版 2CD
- 513 魔法少年 1CD
- 520 学园侦探团 16CD
- 525 听到涛声 1CD
- 526-1 太空战士 8 代 CG 1CD
- 526-2 太空战士 9 代 G 1CD
- 526-3 太空战士八 MTV 1CD
- 526-4 太空战士 10 电影版 2CD
- 526-5 太空战士 10CG 2CD
- 526-6 太空战士 TV 8CD
- 527 青之六号 4CD
- 528 五星物语 1CD
- 529 樱花之花组 2CD
- 530 鬼神童子 2CD
- 532 精灵使 1CD
- 534 杀人课 2CD
- 535 假男假女的故事 13CD
- 536 世界末日 2CD
- 537 银沙罗鬼 13CD
- 626-1 地狱侦探团（白色猎人） 9CD
- 626-2 白色十字架 2CD
- 627 AD 警察 6CD
- 628 记忆（大友克洋） 2CD
- 630 十兵卫 5CD
- 634 真夜中之侦探 6CD
- 635-1 头文字 DTV 9CD
- 635-2 头文字 DOVA 5CD
- 635-3 头文字 D 剧场版 2CD
- 635-4 头文字 D 电影版 2CD
- 636-1 倒凶十将传 3CD
- 636-2 倒凶十将传-封魔五行传承 1CD
- 637 火宵之月 2CD
- 638 电脑战记 3CD
- 639-1 封神演义 9CD
- 639-2 封神大百科 3CD
- 642 人鱼之伤 2CD
- 643 炎之记忆 2CD
- 647 午夜之眼 2CD
- 648-1 恶男杰特 9CD
- 648-2 恶男杰特剧（天国之门） 2CD
- 649 黑方武侠 12CD
- 651 神秘世界 4CD
- 652 钢铁新世纪 4CD
- 654 新吹波糖危机 7CD
- 656-1 守护月天 11CD
- 656-2 守护月天 OVA 8CD
- 661-1 高智能赛车 2CD
- 661-2 高智能赛车 GPX（TV） 13CD
- 661-3 新世纪 GPXII 3CD
- 661-4 新世纪 GPXII 3CD
- 661-5 最终挑战者 1CD
- 661-6 新世纪 GPX 并列第一 5CD
- 663-1 最游记 OVA 1CD
- 663-2 最游记剧场版 2CD
- 663-3 最游记（TV） 21CD
- 664 灵魂力量 9CD
- 665 超神姬 4CD
- 666 迷宫物语 1CD
- 670 魔影紫光 2CD
- 671 妖精战士 9CD
- 674-1 库洛魔法使第一部 14CD
- 674-2 库洛魔法使剧场版 2CD
- 674-3 库洛魔法使第二部 12CD
- 674-4 库洛魔法使被封印的卡片 2CD
- 674-5 库洛魔法使延续篇 7CD
- 674-6 新库洛魔法使剧（英文版） 2CD
- 678-1 花样男子 1CD
- 678-2 流星花园 18CD
- 679 老人与 Z 2CD
- 680-1 机动警察（剧） 2CD
- 680-2 机动警察（电） 2CD
- 680-3 机动警察 OVA 4CD
- 681 我是大哥大 7CD
- 684-1 足球小将世青篇 5CD
- 684-2 足球小将小学篇 7CD
- 684-3 新足球小将 5CD
- 684-4 足球小将欧洲篇 8CD
- 684-5 足球小将 3CD
- 684-6 足球风云 1CD
- 684-7 哨声响起 1CD
- 684-8 哨声响起时 1CD
- 686 沙罗曼蛇 2CD
- 687-1 装甲骑兵（OVA） 3CD
- 687-2 装甲骑兵（TV） 18CD
- 690-1 恋爱世纪（剧） 2CD
- 690-2 万有引力 TV 5CD
- 691 闪电霹雳车 4CD
- 694 通灵公主 6CD
- 696 恐怖宠物店 4CD
- 697-2 勇者王剧 2CD
- 698 武神传说 3CD
- 699 众神的黄昏 1CD
- 700 电脑刑事档案 3CD
- 703 网中之鱼 1CD
- 704 龙骑士 4CD
- 705 亚里安 2CD
- 706 时空传抄 6CD
- 707 金色龙 3CD
- 708-1 乱马 1/2 2CD
- 708-2 新乱马 OVA 3CD
- 708-3 乱马 1/2 热斗篇（第一部） 6CD
- 708-4 （第二部） 7CD
- 708-5 （第三部） 7CD
- 708-6 （第四部） 7CD
- 708-7 （第五部） 7CD
- 708-8 （第六部） 7CD
- 708-9（第七部） 7CD
- 708-10（第八部） 6CD
- 711-1 天空艾斯加科尼（圣天空战记） 13CD
- 711-2 天空艾斯加科尼剧 2CD
- 712 寒冷荆棘 1CD
- 715 快刀乱麻 1CD
- 717 幽幻怪社 2CD
- 718 战国魔神 13CD
- 719 圣露米学院 2CD
- 720 天使禁猎区 3CD
- 723 钓鱼武状元 9CD
- 724 爆笑吸血鬼 3CD
- 725 奥塞偌 2CD
- 713 刀魂 2CD
- 728 魔神 B-G-D 6CD
- 729 星际争霸战 6CD
- 730 松本零士（宇宙战舰） 6CD
- 731 女神候补生 9CD
- 732-1 钢铁天使 9CD
- 732-2 钢铁天使（剧） 2CD
- 732-3 钢铁天使久留美式 4CD
- 732-4 钢铁天使零 1CD
- 735 安琪莉可 1CD
- 736 伊甸少年 13CD
- 739 魔法使 3CD
- 738 兽士录 1CD
- 740 钢铁神兵 7CD
- 741 飞天红猪侠 2CD
- 742 神风怪盗 4CD
- 743 鲁邦暗杀指令 2CD
- 744 黄金宝贝 3CD
- 745 黄龙之耳 1CD
- 746 兽战士女 9CD
- 538 特搜机动队 3CD
- 539 冒险少女拉汀亚 TV 13CD
- 540-1 GS 美神剧 1CD
- 540-2 GS 美神 TV 版 15CD
- 547-1 真三一万能侠 7CD
- 547-2 真三一万能侠 3CD
- 548-1 魔术师奥梵第一部 9CD
- 548-2 魔术师第二部 12CD
- 549 力古师托宇宙战记 6CD
- 550 VISTOR（访问者） 3CD
- 551 EATMAN（食人、铁男） 6CD
- 552-1 海贼王（电影版） 1CD
- 552-2 海贼王 36CD
- 552-3 海贼王发条岛的冒险 1CD
- 552-4 海贼王黄金大海盗 1CD
- 553 魔装机神 12CD
- 556 光明战士-阿基拉 2CD
- 557-1 重战机 2CD
- 557-2 重战机 TV 版 18CD
- 558-1 御霸 II 剧 2CD
- 558-2 御霸 V 剧 2CD
- 558-3 御霸（TV） 14CD
- 558-4 御霸 ZERO 4CD
- 559-1 棒球英豪-大学物语 2CD
- 559-2 最后冠军 3CD
- 559-3 棒球英豪 TV 50CD
- 559-4 安达充 H2 外传 21CD
- 559-5 风之速（安达充） 2CD
- 562-1 福星小子圣水奇缘 2CD
- 562-2 福星小子爱星之恋 2CD
- 562-3 福星小子情侣乐天 2CD
- 562-4 福星小子求你说声我爱你 2CD
- 562-5 福星小子鬼姬传说 2CD
- 562-6 福星小子绮丽人之梦 2CD
- 562-7 福星小子特别版 1CD
- 562-8 福星小子阿涛的未婚夫 1CD
- 563-1 绝爱 OVA 版 3CD
- 563-2 绝爱 1CD
- 565-1 东京巴比伦 1CD
- 565-2 东京巴比伦东京惊魂 1CD
- 566 走向心灵 To Heart 7CD
- 567 快乐蒸气探团 1CD
- 568 银河少女警察 6CD
- 569 铃声 LAIN 5CD
- 572-1 地狱先生神眉 1CD
- 572-2 地狱先生恐怖新学期 1CD
- 572-3 地狱先生（TV） 16CD
- 573-1 柯南两大杀人事件 2CD
- 573-2 柯南引爆摩天楼 2CD
- 573-3 柯南黑暗组织女子 2CD
- 573-4 柯南 14 番目 2CD
- 573-5 柯南（TV） 14CD
- 573-6 柯南世纪末魔术师 2CD
- 573-7 柯南青山刚昌短篇缉 1CD
- 573-8 柯南意味深长的音乐盒 2CD
- 573-9 柯南阿兰的初步推理 1CD
- 573-10 柯南八代 10CD
- 573-11 柯南毛利小五郎 2CD
- 573-12 柯南第十位乘客 2CD
- 573-13 柯南超级杀人计划 2CD
- 573-15 柯南黑天使的翅膀 2CD
- 573-16 柯南本万刑事之恋爱物语 2CD
- 573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 2CD
- 573-17 柯南大服利的推理 1CD
- 573-25 柯南对怪盗基德（工藤一新） 2CD
- 573-26 柯南 2001 最新 TV 版 10CD
- 573-27 柯南通向天国的倒计时 2CD
- 573-28 柯南特别版-人鱼失踪记 1CD
- 573-29 柯南暗黑组织之杀机 2CD
- 573-30 柯南二十年后的杀机 2CD
- 573-31 柯南月与星与太阳的故事 1CD
- 573-32 柯南流水亭流出的杀意 1CD
- 573-33 柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件 1CD
- 573-34 柯南少年侦探团消失事件 1CD
- 573-35 柯南名家连续惨死事件 1CD
- 573-36 柯南暗夜公爵 1CD
- 573-37 柯南幽灵船 1CD
- 573-38 柯南外交官杀人事件 1CD
- 573-39 柯南体育俱乐部杀人事件 1CD
- 573-40 柯南插画画家杀人事件 1CD
- 573-41 柯南行动电话杀人事件 1CD
- 573-42 柯南荷姆斯青利克杀人事件 1CD
- 573-43 柯南滑雪别墅阴影事件 1CD
- 573-44 柯南雾天狗传说发生事件 1CD
- 573-45 柯南歌舞伎红艺人杀人事件 1CD
- 573-46 柯南维纳斯之吻 1CD
- 573-47 柯南鸟取屋之怪解决篇 1CD
- 573-48 柯南暗夜死角 1CD
- 573-49 柯南死亡的复活 1CD
- 573-50 柯南宝刀争夺战 1CD
- 573-51 柯南性命交关的复活 3CD
- 573-52 柯南被杀了四次的男人 1CD
- 573-53 柯南没消失的证据 2CD
- 573-54 柯南性命交关的复活之约定场所 1CD
- 573-55 柯南神秘乘客 2CD
- 573-56 柯南公寓坠楼事件 1CD
- 573-57 柯南英圣老师 VS 西部名侦探 2CD
- 573-58 柯南黑暗组织再会 3CD
- 573-59 柯南十六人的怀疑者 1CD
- 573-60 柯南怀古饭店神秘事件 1CD
- 573-61 柯南通往迷宫的入口 1CD
- 573-62 柯南被封印日暮的秘密事件 2CD
- 573-63 柯南年幼的目击者 1CD
- 573-64 柯南流冰亭的玄机 2CD
- 573-65 柯南工藤新一-NY 事件发生篇 1CD
- 573-66 柯南红鬼村火节杀人事件 1CD
- 573-67 柯南周一晚上七点半杀人事件 1CD
- 573-68 柯南丧失记忆的美少女事件 1CD
- 573-69 柯南仙人掌杀人事件 1CD
- 573-70 柯南充满谎言的委托人 2CD
- 573-71 柯南中华街的似曾相识 2CD
- 573-72 柯南竞技场上无差别 1CD
- 573-73 柯南逆样信息狙击事件 1CD
- 575-1 星界之纹章 7CD
- 575-2 星界之战旗 5CD
- 575-3 星界之断章 1CD
- 575-4 星界之纹章（特别版） 2CD
- 575-5 星界之战旗 II 5CD
- 575-6 星界之战旗特别版 1CD
- 578 风之名仗 2CD
- 580 勇者斗恶龙 10CD
- 581 破邪大星 3CD
- 582 南海奇皇 6CD
- 583 麻木之部屋 2CD
- 584-1 机动战舰 9CD
- 584-2 机动战舰（剧） 2CD
- 586-1 心跳回忆（动画版） 2CD
- 586-2 心跳回忆（真人版） 2CD
- 587-1 影技 9CD
- 587-2 影技剧场版 2CD
- 588 火魅子传 6CD
- 593-1 GTO 动画版 25CD
- 593-2 GTO2000 特别版（真人版） 2CD
- 595 剑风传奇（烙印战士） 13CD
- 596-1 水晶国传说 2CD
- 596-2 水晶国传说 OVA 3CD
- 599 学校幽灵 6CD
- 603 烈火之炎 14CD
- 604 青涩宝贝 12CD
- 587 影技 9CD
- 605 枪神 13CD
- 607 侦询人 5CD
- 610-1 魔法阵都市（TV） 9CD
- 610-2 魔界小分队 1CD
- 614 课本没教的事 2CD
- 615 圣魔战士 4CD
- 616 飞越巅峰 3CD
- 617-1 眼镜蛇（哥布拉） 2CD
- 617-2 哥布拉 TV 11CD
- 618 七彩寄物语 1CD
- 619-1 逮捕令 OVA 6CD
- 619-2 逮捕令剧场版 2CD
- 619-3 新逮捕令 13CD
- 620 阳光普照 1CD
- 621 勇兵卫 2CD
- 752 魔家女孩 6CD
- 753 翼天使之声 6CD
- 754 超兽传说 2CD
- 756 黄金战士 6CD
- 757 D4 公主 4CD
- 759-1 机械女神 26CD
- 759-2 机械女神剧 2CD
- 760 无休战将 6CD
- 766 苍之流星 3CD
- 768 幻魔大战 2CD
- 772 极限之翼 1CD
- 773 反斗风暴 2CD
- 774 怪盗少女 2CD
- 775 美幸不可思议之国 1CD
- 778 咒语鬼精灵 1CD
- 780 蠢威队 2CD
- 781 八云立 2CD
- 782 虚界之魔兽 5CD
- 783 年甜风情 9CD
- 784 EXOW 杀手 5CD
- 788 漫游记 5CD
- 786 亚历山大战记 7CD
- 787 银装骑攻队 5CD
- 788 天使宝贝蛋 9CD
- 789 超入学园 2CD
- 790 冷面魅影 5CD
- 791 依靠 2CD
- 793 人形草纸 9CD
- 794 东邪西毒 4CD
- 797 天国女神 1CD
- 798 小女孩的玩具 16CD
- 800-1 铠传 3CD
- 800-2 铠传开武士军队之讯息 2CD
- 800-3 铠传浑煌帝传说 2CD
- 801 禁区外的少女 13CD
- 802 太空漫游者 7CD
- 803 快感指令 15CD
- 806-1 游戏王 13CD
- 806-2 游戏王剧 1CD
- 806-3 游戏王 OVA 5CD
- 809 美少女刑事 2CD
- 810-1 变形金钢第一部 4CD
- 810-2 变形金钢第二部 4CD
- 810-3 新变形金刚 19CD
- 813 阎之梗 2CD
- 818 漫画英雄 2CD
- 817-1 犬夜叉 47CD
- 817-2 犬夜叉 2CD
- 814 卡片召唤师 5CD
- 816 掌上妖女 5CD
- 821 人狼 2CD
- 811 月影兰 7CD
- 820 上界之子（麦校罗） 7CD
- 824 令人战栗的格林童话 1CD
- 826 电童 5CD
- 823 学生妹 2CD
- 827-1 蜡笔小新 2CD
- 827-2 蜡笔小新温泉在决战 2CD
- 827-3 新蜡笔小新 1CD
- 827-4 蜡笔小新秋季特别节目 1CD
- 827-5 蜡笔小新跨越地球篇 1CD
- 829 秘密电影舞一蹈天后 2CD
- 830-1 数码宝贝 1CD
- 830-3 数码宝贝代博落鲁的逆袭 1CD
- 830-4 数码宝贝之暗黑斗暴龙 2CD

圣斗士星矢一冥界篇到货啦！

大家期盼已久的“圣斗士星矢——冥界篇”到货啦！
现货 1CD，编号：500-9。新货也将在最快时间到货，请注意网站最新节目公告！
为保证最短时间内发货，请在汇款当天，将汇款单号（18 位号码）
电话、Email 告知，汇款第二天就可以发货！！！

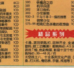






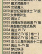
830-5 数码暴龙 TV 版 18CD
851-1 猎人 TV 31CD
851-2 猎人 OVA 8CD
836 人造人间 6CD
834-1 叮噹猫（太阳王传说） 26CD
834-2 太阳王映画恐龙 2CD
834-3 太阳王宇宙开拓史 2CD
834-4 太阳王秋季特别节目 2CD
834-5 太阳王魔之勇者 2CD
834-6 太阳王新学期特别节目 2CD
833 想见到你 1CD
847 反斗小皇子 1CD
837 织田信长（真人版） 2CD
839 超人古加 17CD
838 牧头智多星 12CD
846 终极战区 1CD
840 求恋期 6CD
842 此时此刻的我 5CD
843 机器猫 28CD
848 魔法天使 18CD
849 不文明泰山 11CD
855 泪眼特星 4CD
859 我爱浪影 8CD
852 捍卫者 8CD
884-1 鹹蛋超人 1CD
884-2 鹹蛋超人牧格外传 2CD
884-3 雷西超人空顿（真人） 2CD
865 星际游戏 4CD
882 机动天使 9CD
887 泉罪 1CD
869 古墓丽影 2CD
870 永恒传说 5CD
871-1 刃牙 9CD
871-2 刃牙 I+II 4CD
872 湘南爆走族 2CD
873 小魔女朵琪咪 1CD
873 地球少女 5CD
874 创星传（星之海洋） 13CD
876 乘风少年 2CD
877 黑街二人组 9CD
878 韩娱当家 11CD
879 蝴蝶梦 2CD
880 死亡的思考 3CD
881 卡利奥斯托洛城 2CD
882 魔法战士 6CD
883 天才风水师－水铃 2CD
884 手塚治虫特典 1CD
885 欢心 8CD
886 希望之星 1CD
887 圣利安星九学园 1CD
888 破邪巨星 3CD
889 妹妹公主 7CD
890 学园战记 3CD
891 金太郎 4CD
892 爱的寄托 3CD
893-1 欲望 10CD
893-2 欲望 II. 1CD
894 调狩 9CD
896 恋爱季节 7CD
897 集合之战 5CD
898 骷男队 1CD
899 X 电车冒险 1CD
900 娱乐金鱼眼 1CD
901 火星旅团 999 1CD
902 真宙特对新鹿特机器人 4CD
903 感星的诱惑 7CD
904 新白雪姬传说 7CD
905 X 予兆 1CD
906 绿林寨 3CD
907 精灵狩护者 II 4CD
908 超级偶像猫玲当 2CD
909 梦国 2CD
910 血 2CD
911 狂野的禁区 10CD
912 太阳之船 4CD
913 亚洲龙 2CD
914 FAKE 1CD
915 魔法少女猫 4CD
916 幻影天使 13CD
917 草莓面 3CD
918-1 莎木电影版 2CD
918-2 莎木 II 龙之行风之影 4CD
919 动感美少女 1CD
920 无限的冒险 3CD
921 再造人 009 3CD
922 棋魂 34CD
923 通灵童子 12CD
924-1 学校怪谈 1CD
924-2 学校怪谈之邪鬼传说 1CD
925 哈雷小子 1CD
926 银河冒险战记 2CD
927 超能雷登 13CD
928 毕其顿的恶魔 2CD
929 幻象战士 7CD
930-1 千与千寻 2CD
930-2 千与千寻 2CD
931 飞鹰侠 3CD
932 寄生前夜真人版 2CD
933 超音鼠 1CD
935 吸血鬼猎人 D 2CD
936 大都会 2CD
937 美少女战士 R 3CD
941 超人高斯电影版 2CD
942 电击作战 2CD
943 死神之迷 4CD
944 樱桃小丸子 2CD
945 七濑神探 1CD
947 圣战士 17CD
948 分身战士 2CD
949 师刀战士 1CD
950 高校女孩 5CD
951 翼神传说 1CD
952 铁拳 4 代 1CD
953 猫眼神偷 2CD
954 新吸血鬼猎人 6CD
955 弹珠超人 9CD
956 幻魔大战 1CD
957 机械人真棋 2CD
958 名侦探福尔摩斯 9CD
959 电脑美少女 10CD
960-1 银河天使队 7CD
960-2 银可天使队 II 1CD
961 青出于蓝胜于蓝 10CD
962 拜托了老师 12CD
963 东京地下城骑兵 2CD
964 全金属风暴 9CD
965 守护者 11CD
966 暴虫君人 13CD
967 天使一小生意气 7CD
968 寻找满月 12CD
969 黑巫 1CD
970 十二国记 2CD
971 神雕侠侣 1CD
972 德国轰炸机 1CD
974 蓝色回忆 3CD
973 盗贼王 11CD
976 东京地下城 7CD
975 鬼眼狂刀 10CD
977 魔法街 1CD
978 圣石王者 6CD
979 最终战士 3CD
980UFO 星女 4CD
981 朝雾的巫女 1CD
982 小小雪 2CD
983 宝瓶时代 5CD
984 果酱少年 10CD
985 镜女骑士 2CD
986 猎人罗宾 1CD
987 炎之蜃气楼 1CD
988 漫画大王 4CD
989 娜可露露 1CD
990 森罗万象 1CD
991 秋之回忆 2CD
992 通向先辉的季节 2CD
993 我的邻居山田君 2CD
994 御龙少年 1CD
995 D-D 龙骑士 1CD
996 我的漂亮女友 2CD
997 星之声 1CD
998 美雪美雪 19CD
999 陷阱疯狂 3CD



快发 mail

请大家发 mail 到
marsgame@263.net
动作要快呀！如果还没有邮箱，就去申请一个！老朋友也请再确认一次！
告诉你常用的邮箱地址，我们会经常给你们带来惊喜哟！
惊喜的价格！惊喜的产品！

日本动画漫 DVD（精包装．全彩面．每片 25 元（邮费 15 元．无论多少）






D003 天空艾斯嘉科尼 TV 版 3CD
D007 魔术师奥芬 II 3CD
D009 女恶魔人 3CD
D010 新世纪福音战士 TV 版 3CD
D013 女神候补生 2CD
D020 高达 Z 6CD
D026 纯情房东俏房客 TV 版 3CD
D031 高智能方程式系列 4CD
D034 高达 W TV 5CD
D036 最游记 TV 版（卷一） 3CD
D037 最游记 TV 版（卷二） 3CD
D042 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D047 高达 G-TV 版 5CD
D048 梦幻妖子 3CD
D052 封神演义 3CD
D056 宇宙骑士 II 1CD
D065 机动战舰 OVA 版 1CD
D069 超时空要塞 OVA 版 1CD
D070 街头霸王 ZERO 1CD
D071 午夜之眼 1CD
D075 金田一杀戮之深渊 1CD
D077 浪客剑心追忆篇 2CD
D079 老人与 Z 1CD
D081 变形金刚电影版 1CD
D092 不思议游戏 OVA 版 2CD
D095 怪医秦博士 OVA 版 1CD
D105JOJO 奇妙冒险 2CD
D107 叮当电影版 2CD
D109 魔法少年 1CD
D116 金田一 OVA 版 1CD
D119 机动警察 OVA 2CD
D121 星之海洋 3CD
D130 海贼王发条岛冒险 1CD
D137 强殖装甲 II 2CD
D139 通灵王 1CD
D140 游戏王特别版 1CD
D141 高达 X-TV 版 5CD
D148W 高达 TV 版 10CD
D165 棋魂 1CD
D166 真.孔雀王 1CD
D167 天地无用之遥远的思念 1CD
D168 网球王子 TV 1CD
D169 猎人卷四 1CD
D170 天使禁猎区 1CD
D171 安琪莉可 1CD
D172 人造人间 1CD
D173 果酱少年 1CD
D174 恋爱白皮书 4CD
D175FAKE 3CD
D176 魔卡少女樱剧场版 1CD
D177 最游记剧 11CD
D178 高达逆袭 1CD
D179 机动警察 2CD
D180 美少女刑事 1CD
D181 幽露 1CD
D182 快杰蒸气车 1CD
D183 千与千寻 2CD
D184 樱花大战活动写真 1CD
D185 血 1CD
D186 爆笑吸血鬼 1CD
D187 太空战士 2CD
D188 新白雪姬传说 2CD
D189 吸血姬美夕 TV 1CD
D190 追缉令 1CD
D191 新世纪 GPX 4CD
D192 魔法少女樱第一部 8CD
D193 万有引力 TV CD
D194 人狼 1CD
D195BIG-O 2CD
D196 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D197 暗之末裔 3CD
D198 日本动画歌曲集 I 1CD
D199 日本动画歌曲集 II 1CD
D200 日本动画歌曲集 III 1CD
D201 日本动画歌曲集 V 1CD
D202 日本动画歌曲集 VI 1CD

新碟推荐

014-30 I 炮碟光 II 同光碟 6CD
852-2 捍卫者 8CD
562-7 福星小子－特别版 1CD
562-8 福星小子－同着的床婚夫 1CD
573-74 柯南 迷失森林中的光彦 1CD
573-75 柯南咖啡厅馆神秘事件 1CD
573-76 柯南神龙山坠落事件 1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语两回篇 1CD
573-78 柯南木瑟熊与侦探队 1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城 1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城 1CD
573-81 柯南本厅刑事恋爱物语四 1CD
573-82 柯南复仇的海湾 1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱 1CD
573-84 柯南警察手册遗失事件 1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件 1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗 1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷 1CD
573-88 柯南毛利的冒充者 1CD
573-75 咖啡厅
300 快餐店之恋 3CD
301 机甲兵团 16CD
302 末日危机 2CD
303 少女新娘 1CD
930-3 千与千寻 2—猫的报恩 2CD
314 钢琴少女 1CD
573-99 柯南红色杀意的夜想曲 1CD

精品系列

卡通、游戏钥匙扣，品种齐全，全进口塑料，做工功精美！邮购特价：4.5 元
游戏 T 恤，色彩绚丽，彰显十足个性！邮购特价：30—48 元／件
太空战士八、十全系列文化产品（烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等）

邮购信息

国庆期间的邮购优惠活动已经结束，但是我们的邮购工作却远远没有结束。正所谓"优惠活动是有限的，但我们的邮购工作却是无限的"。

邮购书目

2002 年《电子游戏与电脑游戏》：1 至 12 期——原价 8.6 元，优惠价 8 元
2002 年《梦幻总动员》3 至 12 期：原价 15 元，优惠价每册 13 元
《电子游戏一点通》1-5：原价：8.5 元，优惠价每册 6 元
《电子游戏与电脑游戏 99 合订（上、下）》：原价 28 元，优惠价每册 18 元
《偶像时尚 1》、《偶像时尚 2》：原价 9.8 元，优惠价每册 5 元
《最终幻想 9》完全攻略：原价：15 元，优惠价 8 元
《格斗秘笈修订本》：原价 22 元，优惠价 15 元
《剑魂》：原价 25 元，优惠价 15 元
《96 典藏本》：原价 20 元，优惠价 10 元
《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》：原价 20 元，优惠价每册 15 元
电子游戏与电脑游戏《世纪珍藏版》、《新世纪纪念版》、《四周年纪念版》、《白金收藏版》：原价 8 元，优惠价每册 4 元
《秘技宝典续》：原价 18.8 元，优惠价 8 元

邮购注意事项

1. 请一定在汇款单上注明您的详细地址、邮编、姓名。
2. 请一定在汇款单的附言栏中注明您所邮购的书目，如数量较多，请打电话与我们联系。
3. 邮购以上图书邮费全免，请另付挂号费 2 元

邮购地址：广州江南大道北 A70 信箱
邮编：510220
收款人：科学时代杂志社
咨询电话：020-34297775

预定 2003 年《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》杂志

2003 年《电子游戏与电脑》全年定价：103.2 元，现在定阅优惠价为 88 元
2003 年《梦幻总动员》全年定价为 180 元，现在定阅优惠价为 150 元。


阿尔格斯的战士



鸣谢:北京网易公司 ■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元